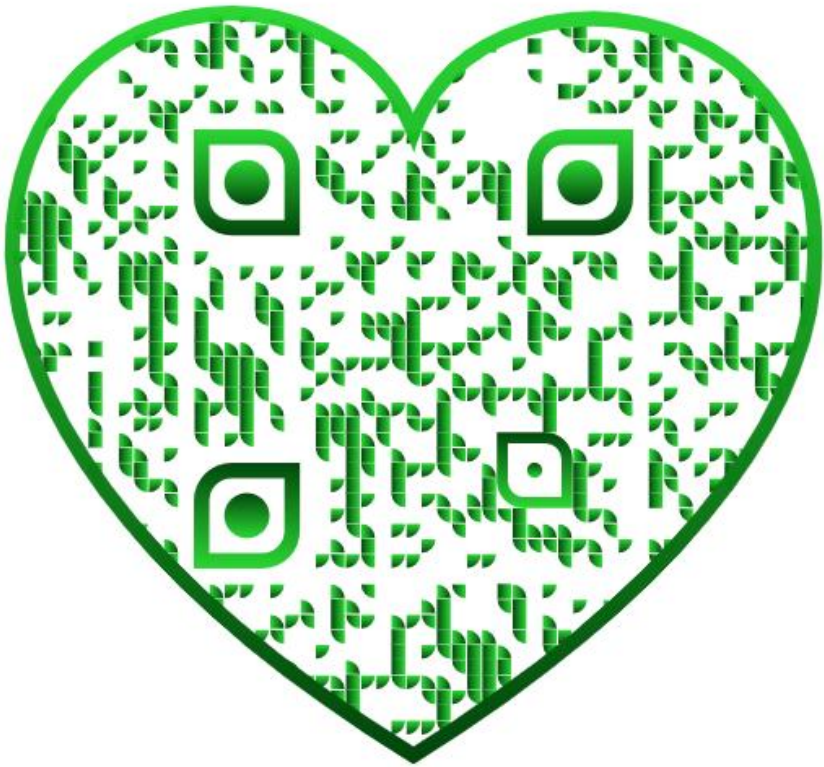
Fleurus FABRIC'

Marie-Françoise Mornet

Activités pour tous les grands APPRENTISSAGES de la maternelle

Choisi par PARENTS

Fleurus

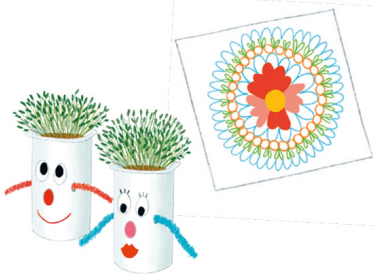


Fleurus FABRIC'

Marie-Françoise Mornet

Activités pour tous les grands APPRENTISSAGES de la maternelle

Choisi par PARENTS



Fleurus

À Amandine et Coline …

Activités pour tous les grands APPRENTISSAGES de la maternelle

Marie-Françoise Mornet

Illustrations : Christophe Boncens

Fleurus

www.fleuruseditions.com

Table des matières

Introduction

Activités artistiques

- Exercices de détente
- Exercices de détente
- Dessiner avec une bougie
- Peindre avec du gros sel
- Les couleurs
- Peindre avec des voitures
- Dessiner sur du papier de verre
- Empreintes rondes
- Peindre avec du carton ondulé
- Une fleur extraordinaire
- Avec des feuilles d'arbres
- Technique du pochoir
- Tissage de papier
- Déchirer, coller, peindre

Parler, lire et écrire

- Jeux vocaux
- Jeux de doigts
- Comptines
- Jeux avec les mots
- Virelangues
- Jeux avec les sons
- L'alphabet
- L'écriture cursive
- Recette du gâteau au yaourt

Les nombres et les formes

- Jeu de loto
- Des formes géométriques
- Le jeu du collier
- Je compte
- Les chiffres
- Les serpents
- Le jeu de Kim

Le sac à toucher
Le memory des chiffres
Le tangram

Explorer le monde

Le sapin
Les cheveux-lentilles
La pâte à sel
La musique
Flotte coule
Le chapeau de sorcière
Le masque de mouton
Des pochettes tactiles
Le bonhomme
Plantation de haricots
Le napperon en papier
La spirale en papier
Un bateau en papier

Dans la même collection

Page de copyright

Introduction

Les activités nombreuses et variées de ce livre sont un complément des séquences travaillées à l'école. De façon ludique, elles vont permettre aux parents, grands-parents ou animateurs de jeunes enfants de les accompagner dans leurs apprentissages entre 3 et 6 ans.

Les activités sont présentées sous quatre chapitres qui suivent les domaines d'acquisitions de la maternelle : activités artistiques (graphisme, couleurs, motricité fine) ; activités de langage, découverte de la lecture et de l'écriture ; activités autour des nombres et des formes ; activités de découverte du monde environnant.

Les objectifs de chaque activité sont clairement mis en avant et de nombreux conseils pédagogiques aideront les adultes dans leur rôle de guides.

Dans les pages qui viennent des exercices de détente et des jeux de relaxation sont prévus pour préparer les enfants à la concentration.

ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Ces activités sont primordiales pour l'enfant de maternelle. Depuis sa naissance, il a découvert que ses mains étaient des outils formidables qui ne demandent qu'à se perfectionner.
Les activités artistiques l'aident progressivement à acquérir la maîtrise de ses gestes. De plus, elles stimulent sa curiosité et son appétit de combinaison de couleurs, de matières et de formes, sans compter le bonheur de constater qu'elles peuvent également faire de lui un créateur en herbe !

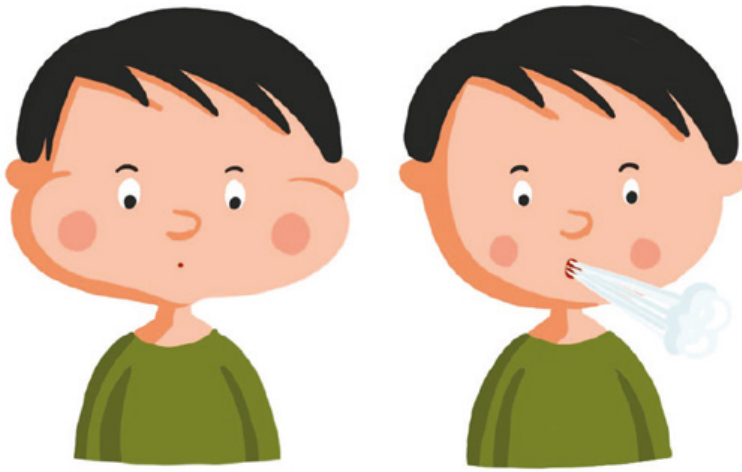
Exercices de détente

La détente prépare le corps par des mouvements naturels ou postures que l'on transforme en exercices demandant une attention. Sauf mentions contraire, la plupart des exercices suivants pourront se faire debout ou assis. Veiller que l'enfant ne « bloque » pas sa respiration, pendant les mouvements. L'accompagner en amplifiant sa propre respiration.

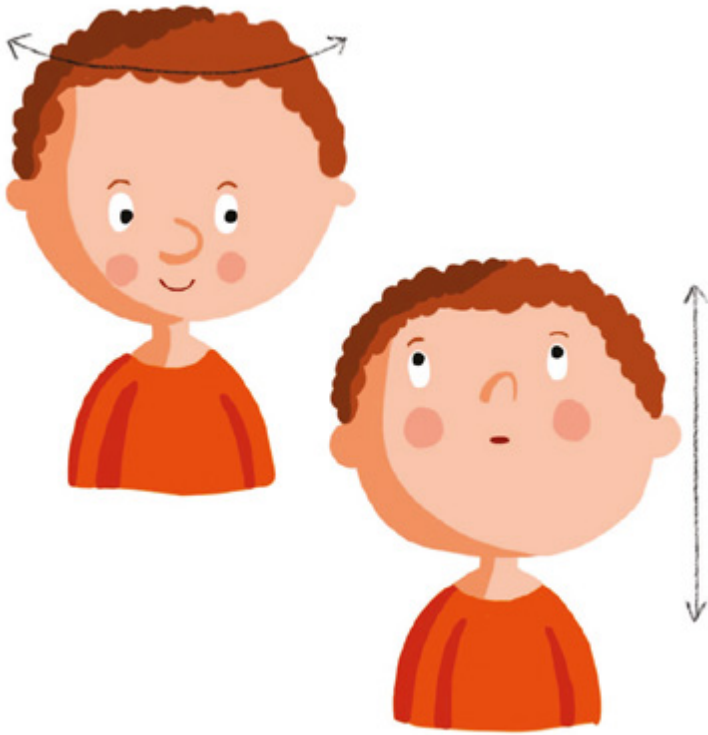
EXERCICES SIMPLES

Bâiller en ouvrant bien sa bouche. Répéter 3 à 4 fois.

Masser doucement son visage avec ses deux mains, de haut en bas. Commencer par le front, les joues, le menton. Terminer par le cou, puis la nuque.



Gonfler ses joues et les dégonfler en soufflant doucement. Répéter 3 à 4 fois.



Tourner doucement la tête à droite puis à gauche, la baisser puis la relever vers le ciel. Enchaîner les mouvements et répéter 2 à 3 fois...

Décrire un cercle en faisant tourner sa tête. Répéter 2 à 3 fois, dans chaque sens.

Les jambes écartées et bien tendues, les mains posées sur les hanches, décrire des cercles avec son buste. Exécuter le mouvement avec lenteur, 3 fois dans un sens, puis 3 fois dans l'autre sens.

POSTURES

Le chat qui s'étire

Commencer par se mettre à quatre pattes. Amener les fesses sur les talons et le front sur le sol. S'étirer en poussant les doigts le plus loin possible. Rester quelques instants dans la position.

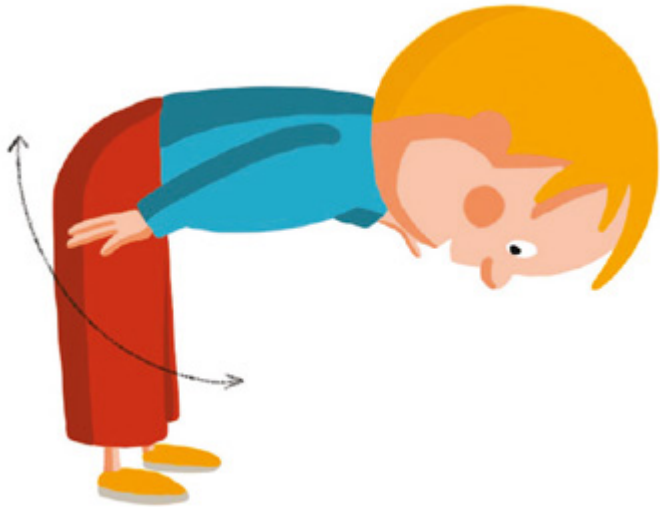
Le canard

Se placer debout pieds écartés avec les mains sur les hanches, puis se mettre accroupi. Avancer en gardant les mains sur les hanches, sur quelques mètres.

La mouette

Dos plat, tête dans le prolongement du dos, pencher le buste en

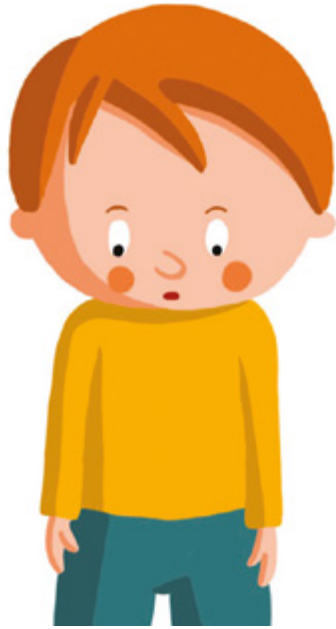
avant, les bras perpendiculaires à celui-ci. Faire le mouvement des ailes lentement en les levant et en les baissant.



EXERCICES DE RESPIRATION

La soupape

Lever ses épaules en rentrant le menton en inspirant puis les baisser d'un coup en expirant. Répéter 2 à 3 fois, en soufflant bien à chaque fois.



Le gros ballon

Debout ou assis placer les mains sur le ventre. En inspirant, gonfler le ventre comme pour le transformer en gros ballon. En expirant, rentrer le ventre pour dégonfler le ballon. Gonfler et dégonfler le plus lentement possible et ceci plusieurs fois.

Jeux de de relaxation

Ces exercices courts aident l'enfant à prendre conscience de son corps et à relâcher les tensions. Ils lui permettront d'être dans de bonnes dispositions pour passer ensuite à d'autres activités qui lui demanderont de l'attention et des efforts de concentration.

La pendule

Debout, se pencher en avant la tête relâchée avec les bras ballants et les jambes légèrement pliées.

Balancer les bras sur le côté comme le mouvement d’une pendule.

La poupée de chiffon

S'allonger sur le dos, le corps devenant tout mou. Les bras et les jambes sont écartés les paumes retournées.

Encourager l'enfant à fermer les yeux, sans crisper son visage et à respirer calmement. Lui proposer de laisser tomber son bras ou sa jambe sans la retenir, lorsque cette partie du corps sera soulevée, puis relâchée par un adulte ou un autre enfant.

L'essuie-glace

S'asseoir sur le sol en s'appuyant sur les mains derrière soi. Plier les jambes et bien coller ses genoux et ses pieds. Descendre les genoux vers le sol pour le toucher, à droite puis à gauche, sans desserrer les jambes. Une fesse se décolle du sol à chaque fois. Recommencer plusieurs fois avec un rythme régulier… comme un essuie-glace !

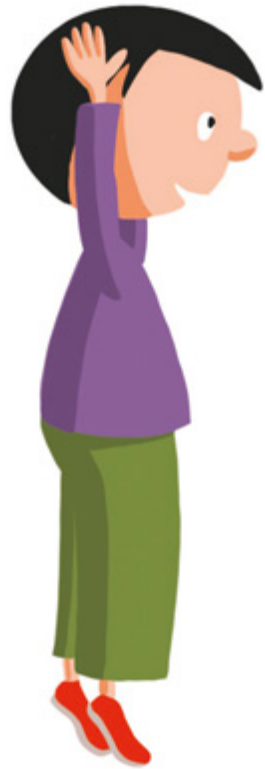
La petite graine qui pousse

1 S'asseoir à genoux, les fesses sur les talons, puis descendre le front sur le sol et placer les bras le long du corps. Rester quelques instants dans cette position.

2 Se redresser lentement, en commençant par le buste puis la tête.

3 Passer en position accroupie, puis se mettre debout, toujours lentement.

4 Lever les bras le plus haut possible en se mettant sur la pointe des pieds.



5 Pour finir, baisser lentement les bras de chaque côté du corps et remettre les pieds à plat.

Dessiner avec une bougie

Matériel

bougie blanche (type « ménage ») • encre ou peinture très diluée (une à quatre couleurs) • feuille de papier épais blanc ou de couleur claire (type Cartoline), format A4 • pinceau • différents pots • eau

L'enfant apprend à…

- Détourner un objet du quotidien pour en faire un outil insolite
- Observer un résultat
- Faire une nouvelle expérience

1 Tenir la bougie comme un crayon. Faire des traces avec la bougie sur la carte, en appuyant fort. Traits, serpentins, zigzag… selon son aisance ou son imagination, l'enfant peut expérimenter différents motifs.

2 Recouvrir toute la feuille au pinceau avec l'encre. C'est magique ! Le dessin apparaît ! Encourager l'enfant à commencer par le haut de la feuille et à descendre progressivement. S'il a plusieurs couleurs, l'inciter à les disposer en zones assez grandes pour éviter de les mélanger.

3 Laisser sécher. Proposer à l'enfant d'aider à nettoyer son pinceau et à ranger le matériel.

La cire de bougie laisse glisser l'encre ou a peinture révélant de beaux motifs

POUR LES PLUS GRANDS

Les enfants de grande section pourront préférer un dessin figuratif.
Leur faire dessiner régulièrement un bonhomme leur permet d'appréhender le schéma corporel et la représentation de leur propre corps dans l'espace.
Dessiner ce fameux bonhomme en « transparent », et le révéler ensuite par la couleur, ne manquera pas de les amuser !

Peindre avec du gros sel

Matériel

gros sel • encre (une à quatre couleurs) • petits pots (autant que de couleurs d'encre) • eau • feuille de papier épais, format au choix • brosse ou pinceau large • récipient (bol, pot de confiture…)

L'enfant apprend à…

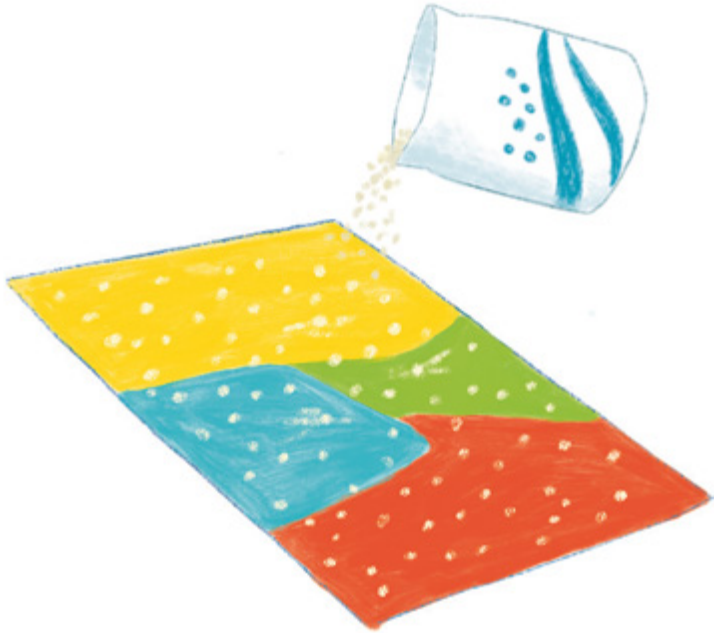
- Combiner l'utilisation de deux matériaux
- Pratiquer une technique de peinture
- Détourner un objet du quotidien pour faire une expérience nouvelle
- Observer un résultat

1 Préparer un petit pot d'encre par couleur. Éviter de trop diluer l'encre.

Étaler l'encre sur la feuille à l'aide de la brosse. Encourager l'enfant à commencer par le haut de la feuille et à descendre progressivement. S'il a plusieurs couleurs, l'inciter à les disposer en

zones assez grandes pour éviter de les mélanger.

2 Jeter sans attendre des grains de gros sel sur toute la feuille.



3 Faire sécher. Retirer le sel en secouant la feuille au-dessus d'un récipient. C'est magique ! De petites taches plus claires apparaissent ! Expliquer à l'enfant que le sel absorbe l'encre.

Les couleurs

Matériel

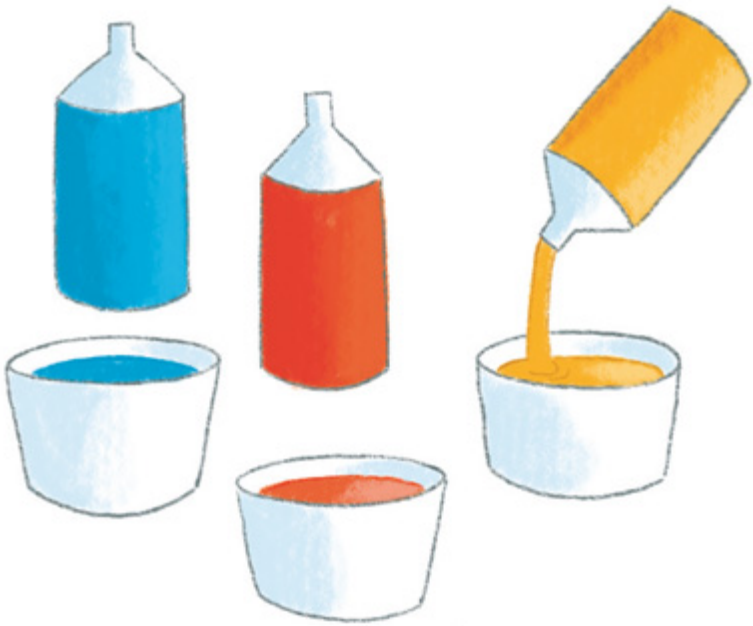
gouache des trois couleurs primaires en tube ou en bidon : rouge (magenta), bleu (cyan) et jaune • feuilles de papier épais blanc, format A4 • 3 petits pots ou soucoupes • 3 pinceaux • chiffon • point d'eau ou bassine d'eau à proximité

L'enfant apprend à…

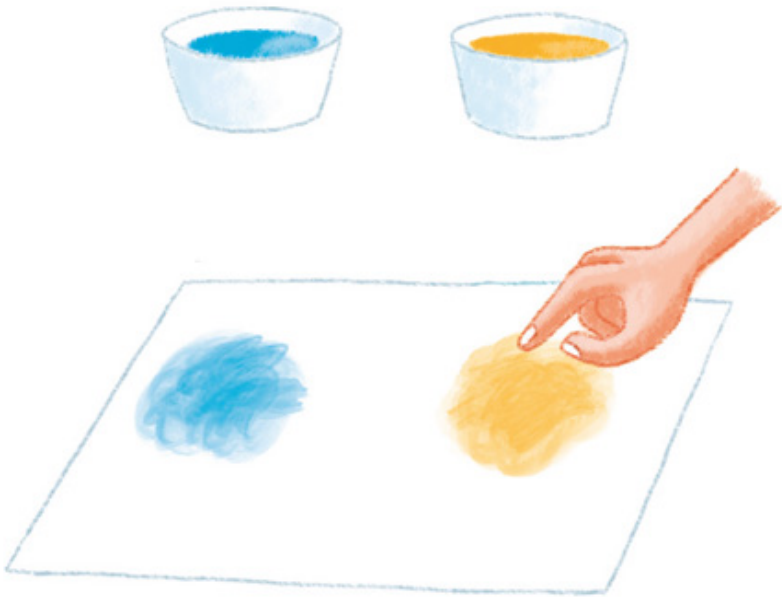
- Reconnaître et nommer les différentes couleurs
- Mélanger des couleurs pour en créer d'autres
- Éclaircir une couleur

APPARITION D'UNE COULEUR

1 Verser un peu de chacune des trois couleurs primaires dans un petit pot. L'enfant peut participer à cette préparation.



2. Disposer une feuille à l'horizontale. Tremper l'index de chaque main dans une couleur différente : par exemple bleu et jaune. Étaler chaque couleur d'un côté de la feuille.



3 Au milieu, entre les deux premières taches, mélanger les deux couleurs. Reprendre de la peinture avec chaque index si nécessaire. Proposer à l'enfant de nommer la nouvelle couleur. « Avec le bleu et le jaune mélangés, on obtient du vert ! »

4 Rincer ses index. Faire le même exercice avec le rouge et le bleu, puis le jaune et le rouge.

Conserver les nuanciers obtenus comme aide-mémoire.

Le jeu des couleurs

Demander à l'enfant de compléter les phrases suivantes :

ROUGE comme…

BLEU comme…

JAUNE comme…

VERT comme…

ORANGE comme…

VIOLET comme…

En plus pour une couleur à la carte

gouache blanche en tube ou en bidon • pinceau et soucoupe • palette • ciseaux • crayon à papier

Variante couleurs en transparence

gros feutres jaune, rouge et bleu • papier calque • ciseaux • crayon à papier

UNE COULEUR À LA CARTE

L'activité de la page ci-contre peut être suivie par une seconde qui permettra de retrouver un mélange déjà réalisé et d'apprendre qu'une couleur peut être éclaircie par du blanc.

Préparation par un adulte.

Avant la séance, peindre 6 cartes-échantillons à l'aide des couleurs primaires et du blanc : vert, violet, orange, rose, bleu clair, jaune pâle. Quadriller aussi une feuille blanche pour obtenir 6 cases.

1 Verser un peu de chacune des trois couleurs primaires dans un petit pot, ainsi que du blanc. Prévoir un pinceau par pot. L'enfant peut participer à cette préparation.

2 Présenter les cartes échantillons au fur et à mesure (en commençant par celles avec les mélanges de couleurs primaires) et demander à l'enfant de peindre un soleil de la bonne couleur sur la feuille quadrillée, case après case.

COULEURS EN TRANSPARENCE

Découper 3 ronds dans du papier calque. On peut se servir d'une boîte ou d'une soucoupe pour les dessiner au préalable. Colorier les ronds à l'aide de gros feutres : un jaune, un bleu et un rouge. Les placer sur une vitre en les chevauchant pour obtenir de nouvelles couleurs.

Peindre avec des voitures

Matériel

petites voitures en plastique • gouache en tube ou en bidon des trois couleurs primaires : rouge (magenta), bleu (cyan) et jaune • barquettes • feuille de papier blanc un peu épais (type Canson), format demi-raisin (50 x 32,5 cm)

L'enfant apprend à...

- Tracer des lignes continues

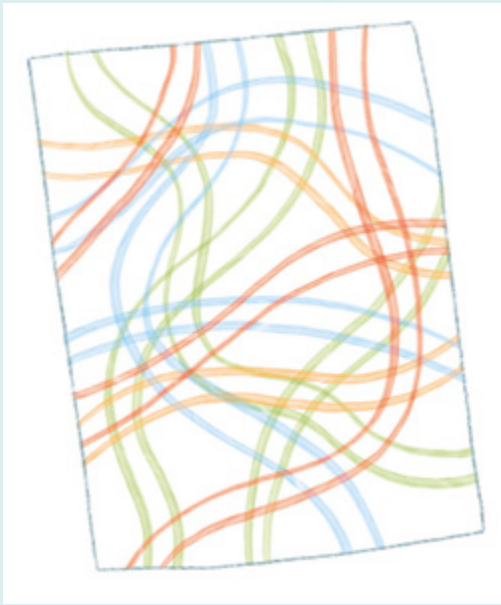
1 Verser un peu de peinture dans différentes barquettes. L'enfant peut participer à cette préparation. Prendre une voiture et tremper ses roues dans une barquette remplie de peinture.

2 Faire rouler la voiture sur la feuille en partant d'un bord et en allant jusqu'à un autre bord.

3 Reproduire ce même geste avec une autre voiture trempée dans une autre couleur. Recommencer plusieurs fois. Les traces se coupent alors dans tous les sens. Faire observer à l'enfant que de nouvelles couleurs peuvent apparaître aux croisements car les

couleurs se mélangent. Laisser sécher.

4 Laver et ranger le matériel, en responsabilisant l'enfant sur une ou deux taches à sa portée.



Les routes se croisent dans tous les sens !

Pour les plus grands

Suivre les traces des voitures avec un feutre, en faisant un trait entre les lignes laissées par les roues de chacune d'elles.

Dessiner sur du papier de verre

Matériel

craies à la cire de différentes couleurs • feuille de papier de verre de grains moyens • règle • crayon à papier • ciseaux

L'enfant apprend à…

- Recouvrir toute une surface
- Expérimenter un matériau insolite, qui gratte

1 Mesurer un rectangle de 15 x 21 cm au dos du papier de verre et le découper. Cette étape étant difficile pour les jeunes enfants, il est préférable qu'elle soit réalisée par un adulte.

2 Dessiner à la craie des taches de toutes les couleurs et de différentes tailles jusqu'à ne plus apercevoir le papier de verre.

Voilà un beau tableau à afficher dans sa chambre !

POUR LES PLUS GRANDS

Tracer le contour des différentes taches avec une craie noire.

Empreintes rondes

Matériel

gouache de différentes couleurs en tube ou en bidon (dans l'idéal 7 ou 8 couleurs) • ronds découpés dans différents papiers de couleur (2 cm, 3 cm et 4 cm de diamètre environ) • rectangle de papier blanc épais (type Canson) de 45 x 15 cm

bouchons en liège • bouchons en plastique • capuchons de gros feutres • barquettes ou soucoupes • ciseaux • colle en bâton ou colle blanche multiusage en bidon • pinceaux • eau

L'enfant apprend à...

- Se familiariser avec la forme ronde
- Réaliser une composition plastique
- Expérimenter les empreintes

RONDS MULTICOLORES

1 Coller les ronds de papier un peu partout sur la feuille blanche, en superposant de petits ronds sur les grands.

2 Verser un peu de peinture dans différentes barquettes ou soucoupes. Diluer très légèrement si la peinture est pâteuse.

3 Tremper un premier objet dans la peinture pour ensuite l'appliquer sur la feuille, une ou plusieurs fois. Renouveler l'opération avec d'autres objets et d'autres couleurs, sur toute la feuille.

4 Laisser sécher. Laver et ranger le matériel, en responsabilisant l'enfant sur une ou deux taches à sa portée.

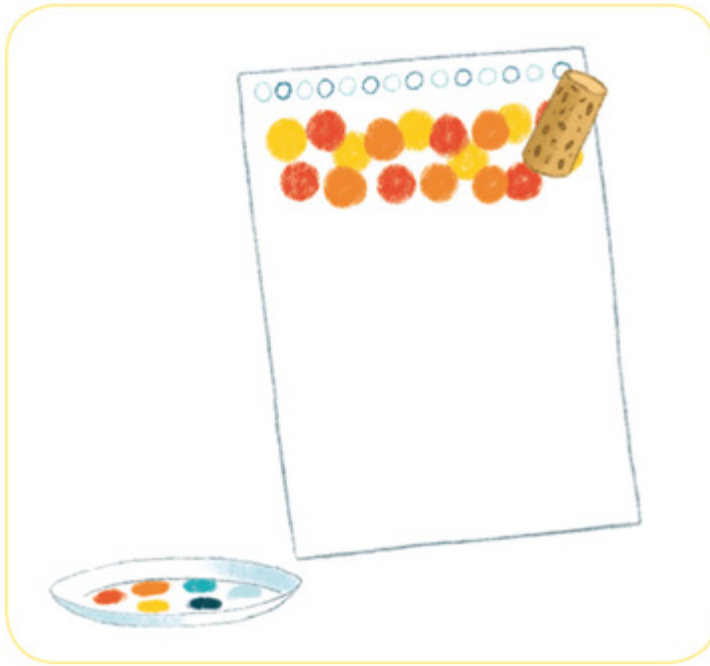
Cet atelier s'inspire de l'œuvre de Ricki Mountain : *Tutti Frutti*. Il est possible de se référer au travail de cette artiste avec l'enfant avant ou après l'activité.

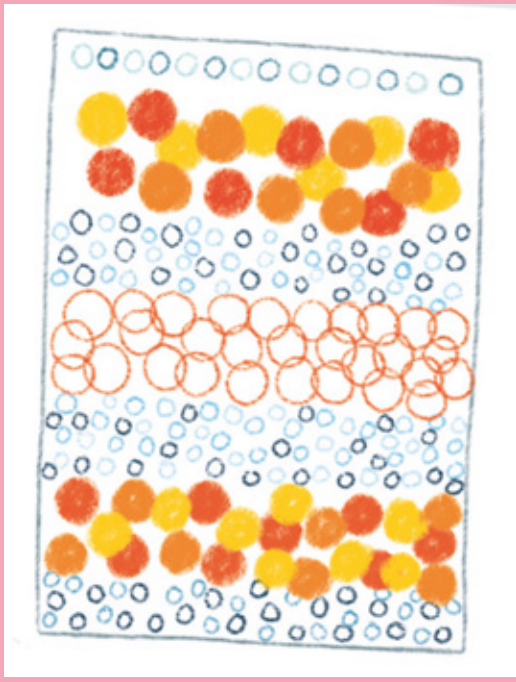
RONDS PAR GAMME DE COULEUR

1 Mettre à disposition des bouchons de feutres de différentes largeurs et un bouchon liège. Préparer également une palette avec différentes couleurs de peinture. Une barquette ou une assiette en carton conviendra.

2 Proposer à l'enfant de faire des empreintes de ronds en les disposant par tranche du haut au bas de la feuille de papier. L'inciter à choisir une couleur ou une gamme de couleur par objet

utilisé.





Couleurs de feu pour les gros ronds, couleurs de glace pour les petits !

Peindre avec du carton ondulé

Matériel

gouache de différentes couleurs en tube ou en bidon • petits pots ou palette • papier calque, format A4 • morceaux de carton ondulé • vernis à l'eau • eau • ciseaux • pinceaux

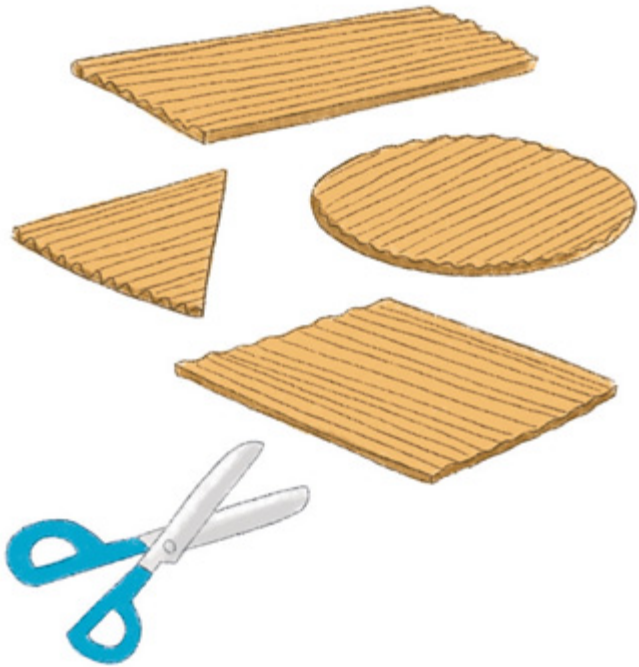
Le vernis à l'eau peut être remplacé par du vernis-colle.

L'enfant apprend à…

- Maîtriser une technique de peinture
- Remplir une surface donnée
- Observer des effets de transparence et des effets de brillance

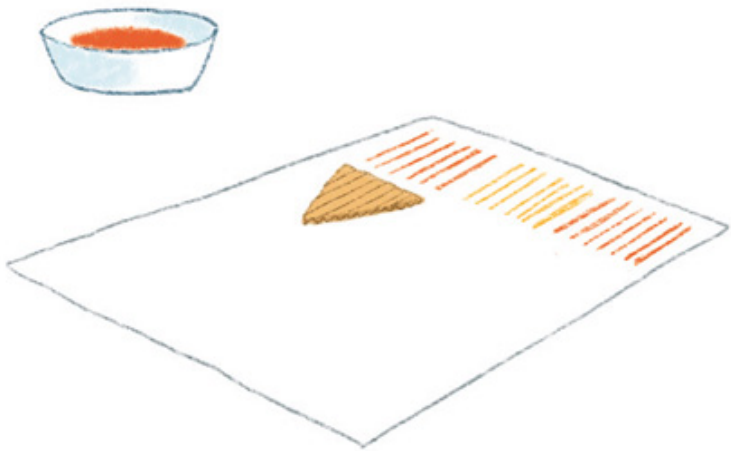
1 Découper des morceaux de carton ondulé de différentes formes et de différentes tailles. Cette étape étant difficile pour les jeunes

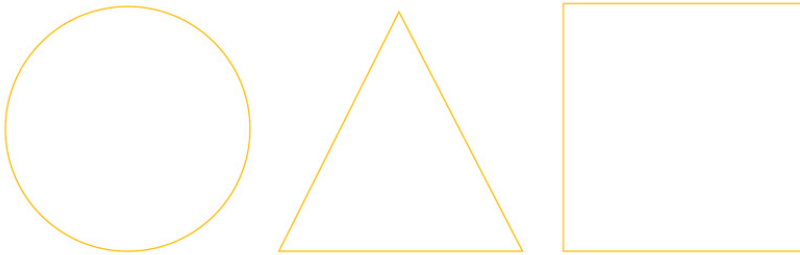
enfants, il est préférable qu'elle soit réalisée par un adulte.



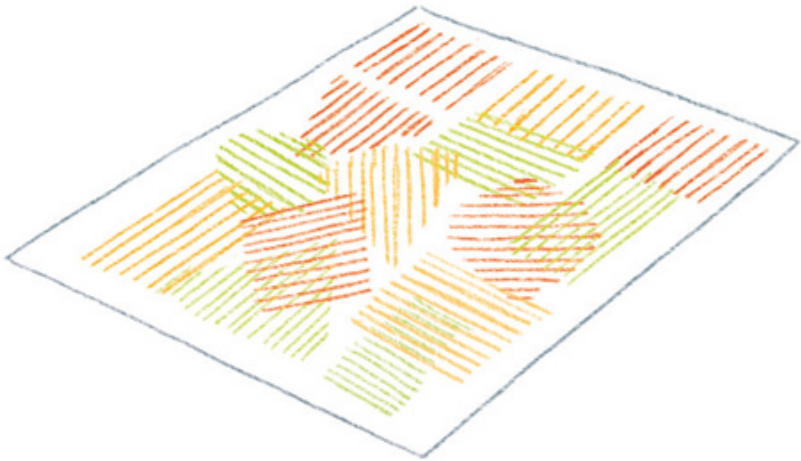
2. Verser un peu de peinture dans différents petits pots. Diluer très légèrement si la peinture est pâteuse. Étaler une couleur sur le morceau de carton ondulé avec un pinceau. Imprimer la forme sur le papier calque, à plusieurs endroits.

3 Répéter la même action avec une autre forme de carton et une autre couleur.

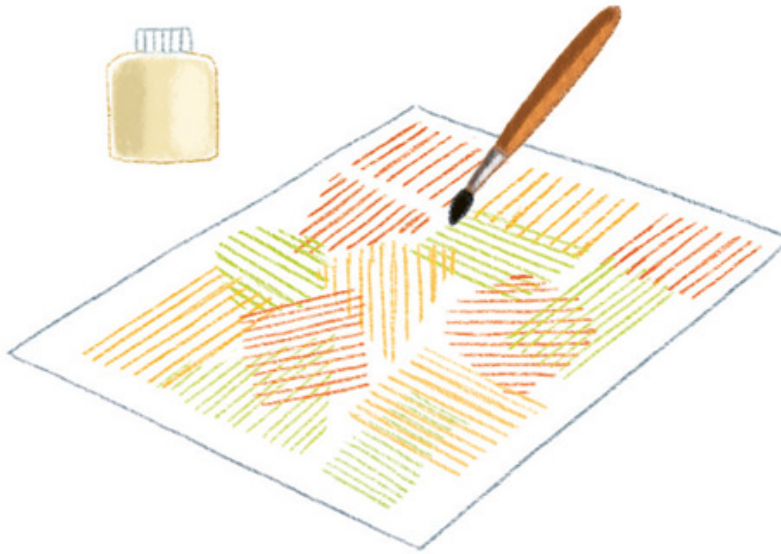




4 Continuer jusqu'à ce que la feuille de papier calque soit remplie. Inciter l'enfant à imbriquer les formes géométriques du mieux qu'il peut. Laisser sécher.



5 Passer du vernis à l'aide d'un pinceau sur toute la surface de la feuille. Laisser sécher.



6 Laver et ranger le matériel, en responsabilisant l'enfant sur une ou deux taches à sa portée.

Les fonds en carton sont réutilisables.

Une fleur extraordinaire

Matériel

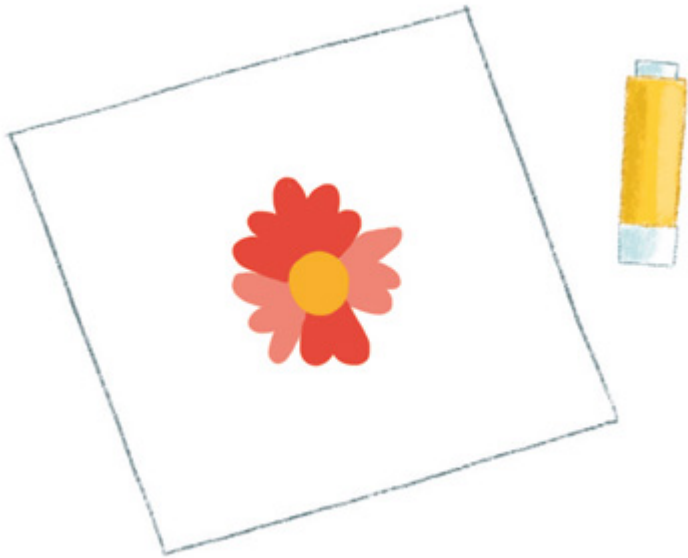
magazine de jardinerie ou de mode • feutres de couleur • carré de papier blanc (type papier machine) de 21 cm de côté • ciseaux • colle en bâton ou colle blanche multiusage en bidon

L'enfant apprend à…

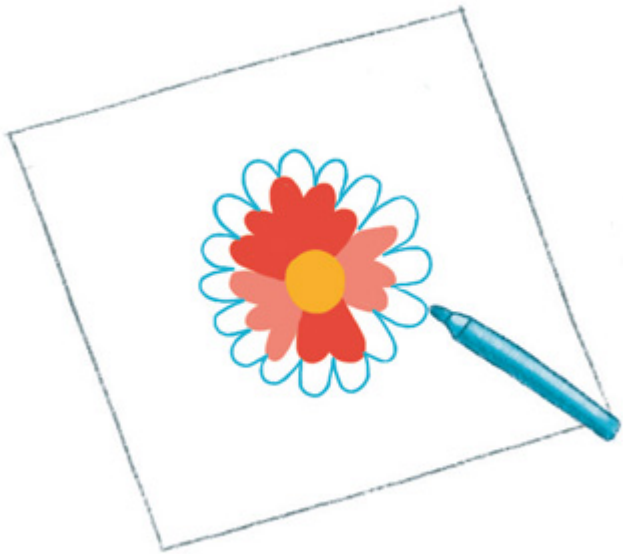
- Réaliser des graphismes à partir d'un élément donné
- Contrôler ses gestes
- Dessiner en suivant des ronds ou des carrés concentriques

1 Choisir une image de fleur dans un magazine. Elle ne doit pas être trop grande. La découper.

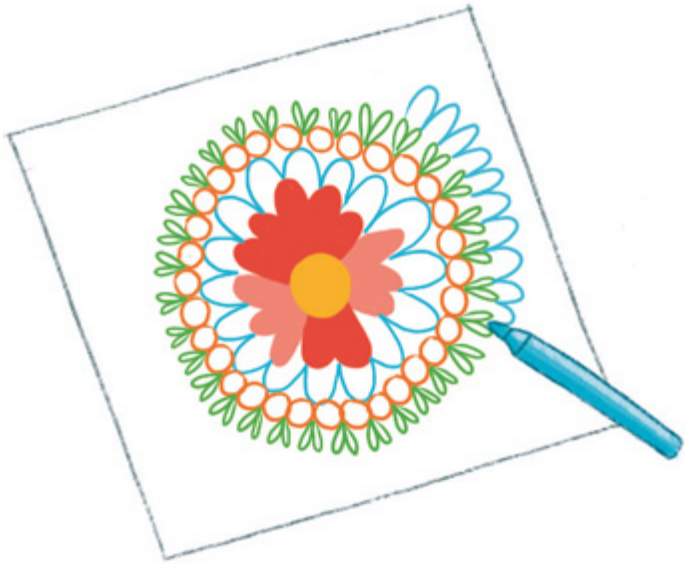
2 Coller la fleur au milieu de la feuille blanche.

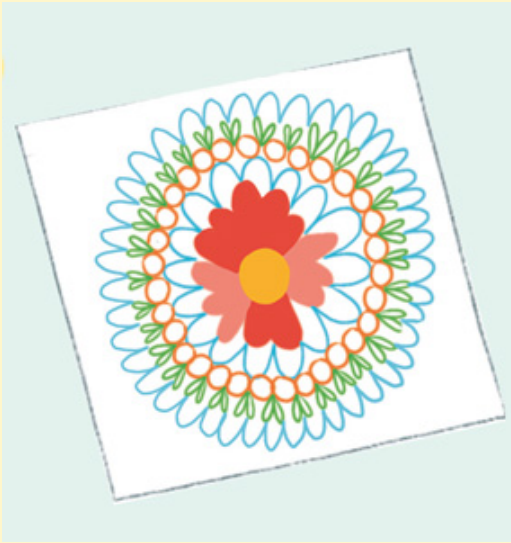


3 Proposer à l'enfant d'agrandir sa fleur en dessinant des pétales tout autour de celle-ci. L'inciter à rechercher différents graphismes en s'inspirant des modèles.



4 Ajouter des tours jusqu'à ce que la fleur touche presque les bords de la feuille !





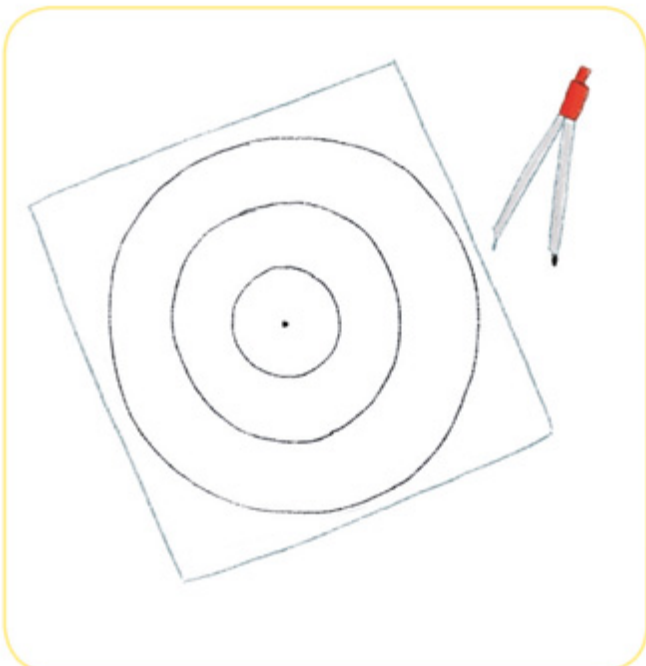
Avec un peu de patience, on dessine une très belle fleur !

Variantes

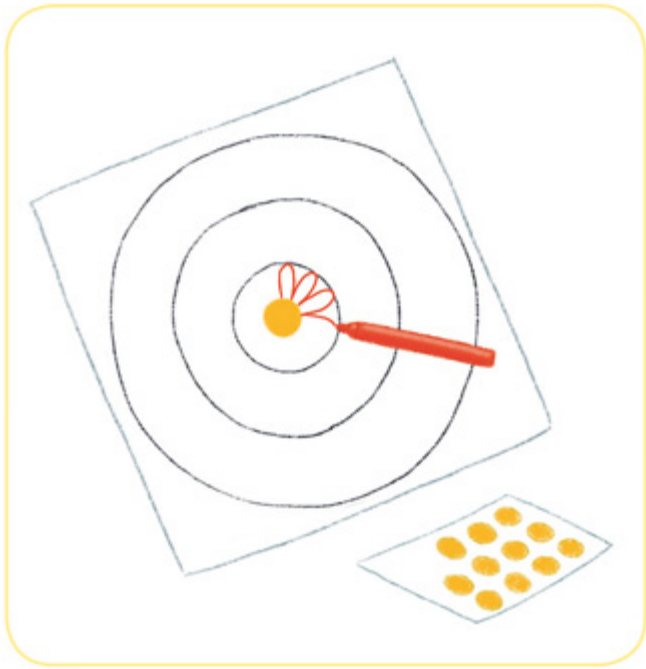
gommette • compas • feutres fins de couleur • papier essuie-tout

VARIANTE AVEC LE CENTRE EN GOMMETTE

1 Un adulte marque un point au milieu de la feuille et trace trois cercles concentriques à partir de celui-ci.

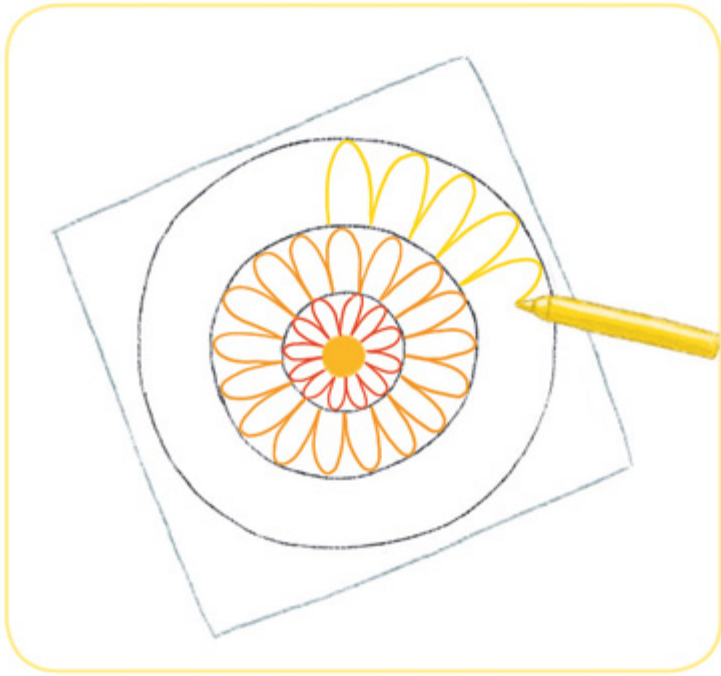


2 Coller une gommette au milieu de la feuille. En suivant le premier cercle, dessiner des pétales arrondis tout autour de la gommette.



3 Compléter le premier tour de pétales par deux autres pour terminer la fleur.

On pourra comparer ce dessin avec des images de fleurs telles que les dahlias.



GRAPHISME SUR ESSUIE-TOUT

Faire des tracés avec des feutres fins en suivant les alvéoles du papier essuie-tout. Penser à placer une feuille de brouillon sous l'essuie-tout pour protéger la table.

Avec des feuilles d'arbres

Matériel

feuilles d'arbres • craie à la cire • feuille de papier blanc (type Canson), format demi-raisin (50 x 32,5 cm) • magazine • livre lourd et épais ou autre poids • ruban adhésif repositionnable

L'enfant apprend à…

- Faire des empreintes de feuilles
- Expérimenter le procédé de frottage
- Détourner des éléments

Cette activité est à programmer en automne, lorsque les feuilles d'arbres sont tombées. Si on a accès à un jardin privé, elle peut être envisagée à une autre période de l'année, en coupant quelques feuilles délicatement avec des ciseaux.

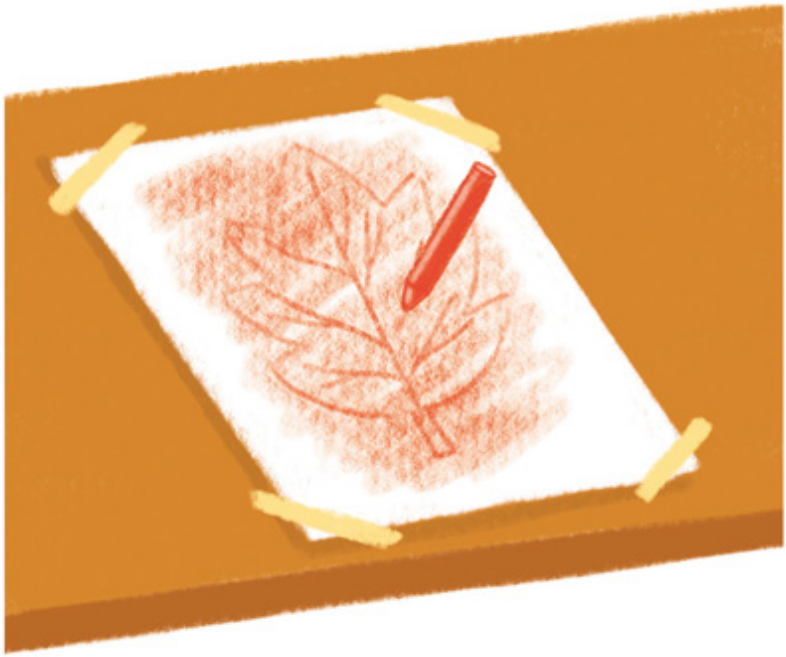
1 Ramasser des feuilles d'arbres. Les faire sécher plusieurs jours

entre les pages d'un magazine. Poser un poids sur le magazine pour bien aplatir les feuilles.

2 Choisir une grande feuille d'arbre et la placer bien à plat sur la table.

3 Recouvrir la feuille d'arbre avec le papier blanc. Maintenir le papier bien en place sur la table en posant 4 petits morceaux de ruban adhésif aux coins.

4 Frotter une craie grasse sur toute la feuille blanche. La feuille d'arbre apparaît !



Les contours et les nervures des feuilles apparaissent comme par magie !

Technique du pochoir

Matériel

grande feuille d'arbre séchée (voir ci-contre) • encre de couleur ou gouache en tube ou en bidon • feuille de papier blanc (type Canson), format demi-raisin (50 x 32,5 cm) • vaporisateur en plastique

Variante avec un pochoir en carton

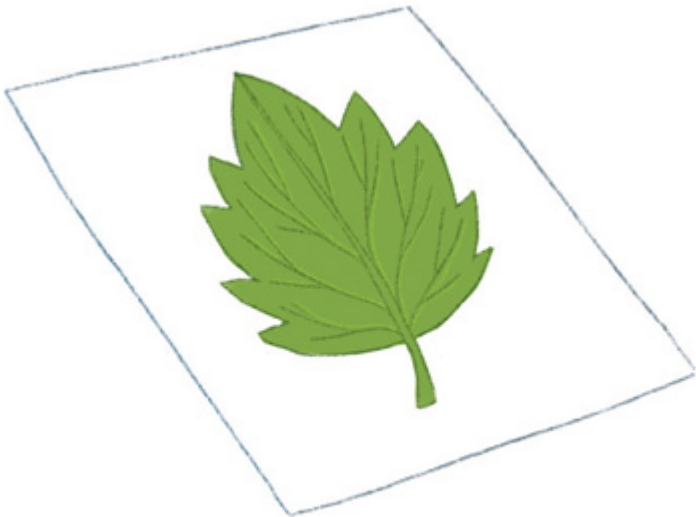
gouache en tube ou en bidon • feuille de papier épais blanc, format au choix • carton • ciseaux • ruban adhésif repositionnable • pinceau brosse

L'enfant apprend à...

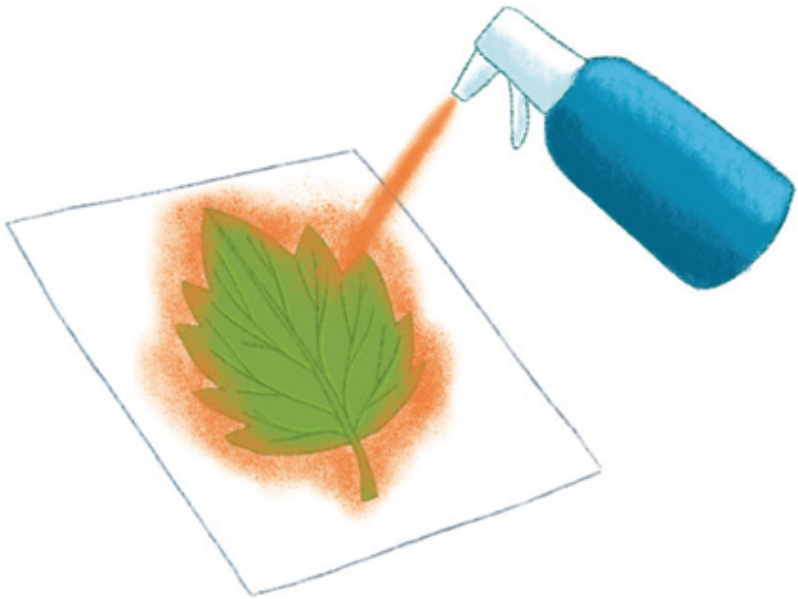
- Expérimenter le procédé de pulvérisation ou de tamponnage

- Se familiariser avec la notion de silhouette

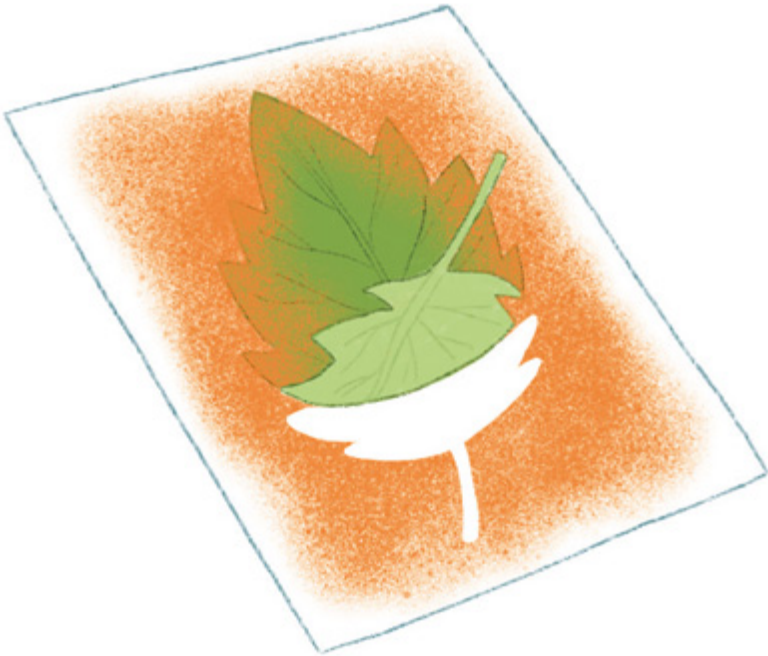
1 Poser bien à plat la feuille d'arbre séchée sur la feuille de papier.



2 Projeter de l'encre ou de la peinture très diluée avec le vaporisateur sur toute la surface du papier. Inciter l'enfant à pulvériser bien au-dessus de la feuille d'arbre pour éviter que le jet d'encre ne la déplace.



3 Soulever délicatement la feuille d'arbre… une feuille de couleur blanche apparaît !



VARIANTE AVEC UN POCHOIR EN CARTON

1 On peut remplacer la feuille d'arbre séchée par un pochoir en carton. Pour cela, un adulte évide une forme dans du carton.

2 Fixer ce pochoir avec de l'adhésif sur la feuille de papier.

3 Appliquer la peinture à l'intérieur de la forme en tapotant avec le pinceau brosse. Soulever dès que c'est sec !

Tissage de papier

Matériel

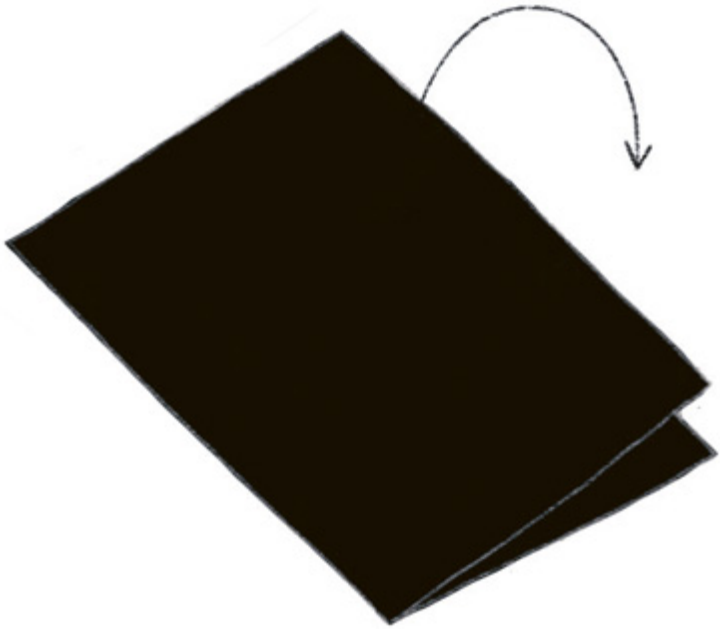
feuilles de papier, format A4 : une noire et plusieurs de différentes couleurs • ciseaux • règle • crayon à papier

L'enfant apprend à...

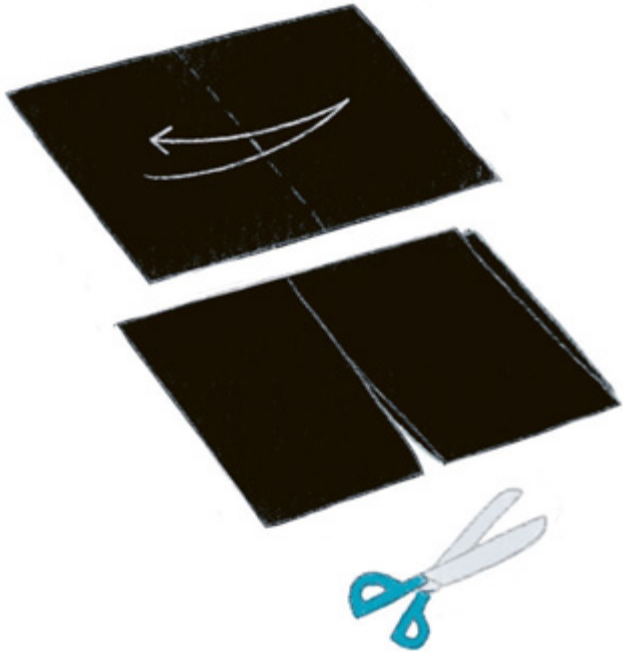
- Développer la motricité fine
- Travailler les notions au-dessus / en dessous

Lors de cet atelier on peut évoquer l'artiste Alberto Cont, qui travaille en particulier sur les lignes verticales et horizontales, en utilisant des couleurs très vives.

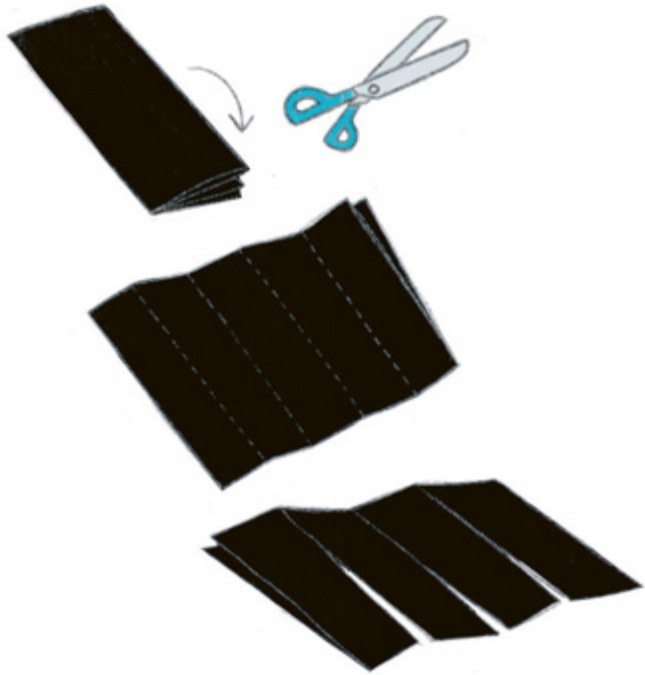
1 Plier la feuille noire en deux dans le sens de la largeur.



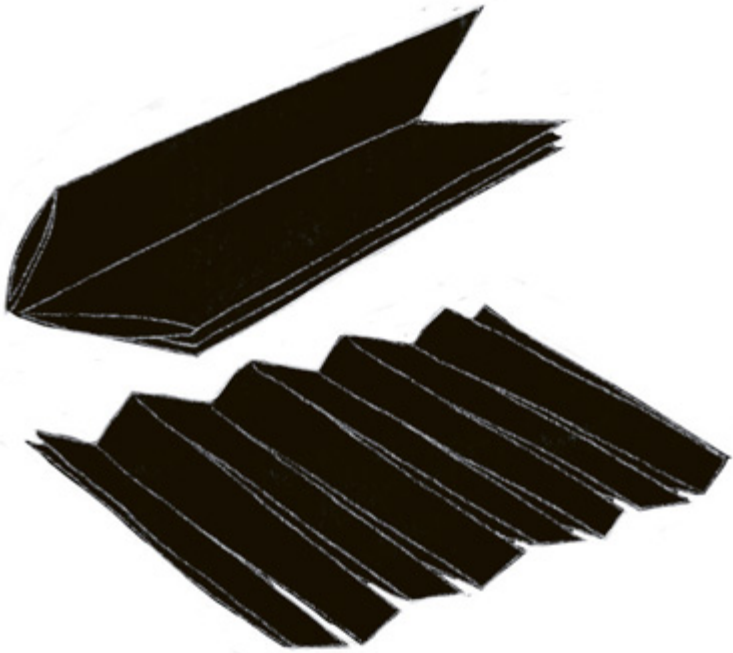
2. Plier de nouveau en deux dans le sens de la largeur pour marquer un pli. Déplier, puis couper sur la pliure en laissant environ 2 centimètres.



3 Plier chaque côté vers le milieu pour marquer deux nouveaux plis. Déplier et couper de la même façon chaque moitié en deux en leur milieu.



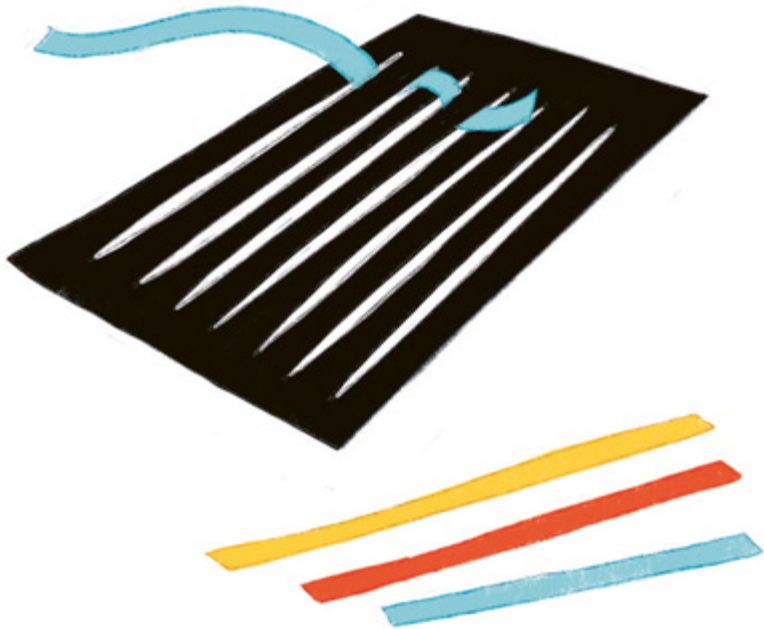
4 Recommencer à plier pour pouvoir couper au milieu de chaque partie.



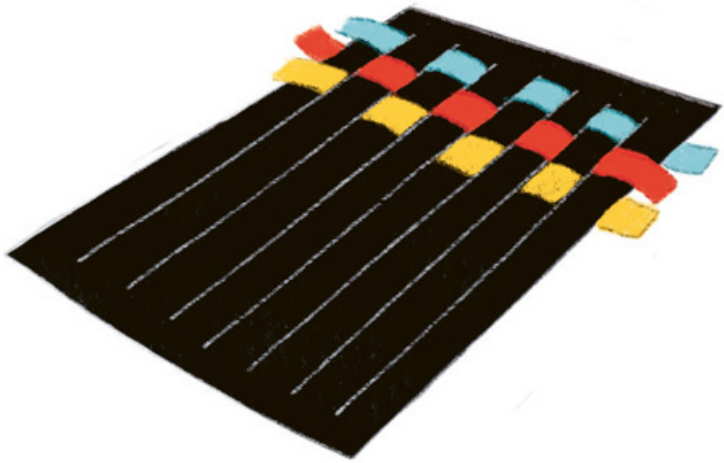
5 Déplier la feuille.

6 Préparer des bandes de différentes couleurs. Un adulte trace des traits distants de 2 cm sur la hauteur totale des feuilles. Selon son habilité, l'enfant peut participer au découpage des bandes.

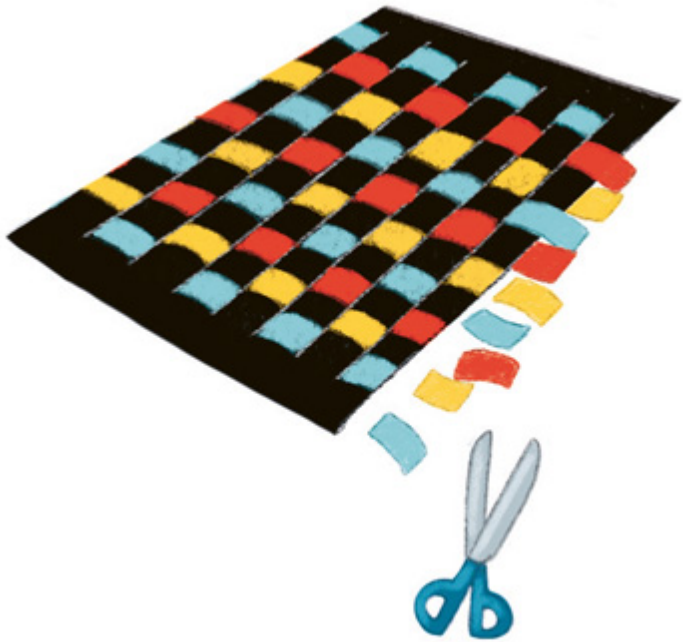
7 Commencer par passer la première bande de couleur au-dessus de la première bande noire puis en dessous de la suivante, au-dessus de la troisième et ainsi de suite.



8 Passer la deuxième bande de couleur en commençant en dessous de la première bande noire puis au-dessus, et ainsi de suite.



9 Remplir tout le cadre en changeant de couleur ; couper les bouts qui dépassent.



Le tissage forme un beau damier.

VARIANTE

Utiliser un grillage en plastique comme cadre. Tisser avec des bandes de tissu, de la grosse laine, des bandes de plastique, de la feutrine, etc.

Déchirer, coller, peindre

Matériel

gouache bleue et blanche en bidon ou en tube • palette ou soucoupe • petit rouleau de peinture • feuilles de papier (type Canson), une blanche format demi-raisin (50 x 32,5 cm) et une noire plus petite • colle en bâton

L'enfant apprend à…

- Réaliser une composition plastique avec différents outils et différentes techniques
- S'inspirer d'une œuvre
- Faire la différence entre les notions vertical / horizontal
- Observer la nature (si la saison ou le lieu de l'activité le permet)

1 Mettre de la peinture bleue dans une soucoupe ou sur une palette. La diluer très légèrement si elle est très pâteuse. Peindre au rouleau un fond entièrement bleu sur la feuille blanche. Laisser

sécher.

2 Déchirer plusieurs bandes de papier noir de différentes tailles.

3 Inciter l'enfant à placer sa feuille à la verticale. Représenter un arbre en collant les bandes au centre de la feuille.

4 Préparer un peu de peinture blanche assez épaisse. Tremper l'index dans la peinture, puis tapoter autour des branches afin de représenter les fleurs d'un arbre au printemps.

On peut engager un dialogue avec l’enfant

sur la différence d'épaisseur entre le tronc des arbres et leurs branches.

Pour introduire cet atelier, on peut se référer à l'*Amandier en fleurs* de Pierre Bonnard.

Variante

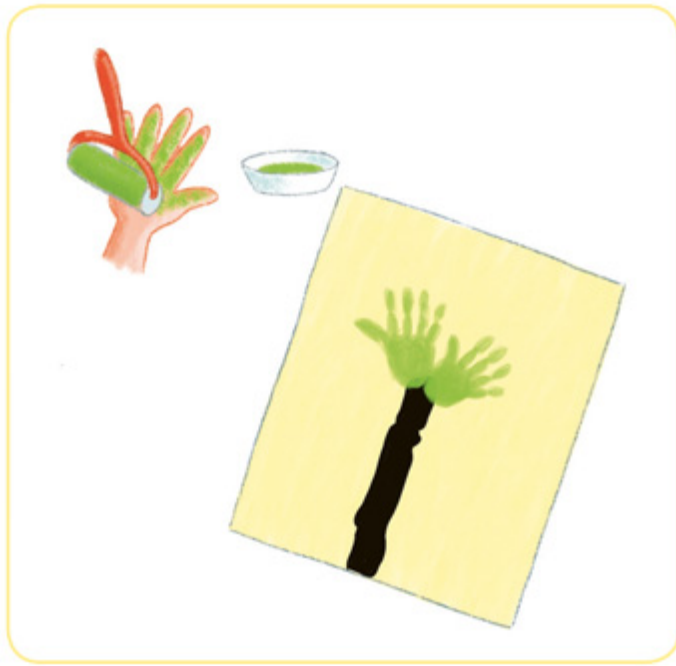
davantage de couleurs de peinture

VARIANTE : L'ARBRE À MAINS

Il est conseillé de réaliser cet atelier à proximité d'un point d'eau !

1 Peindre le fond et coller un tronc noir en papier déchiré, comme pour l'atelier ci-contre.

2 Passer le rouleau sur la main pour y appliquer une première couleur. Appuyer la main, doigts écartés, sur la feuille en haut du tronc. Recommencer plusieurs fois de chaque côté du tronc en déplaçant la main.



3 Se laver les mains, puis recommencer en changeant de couleur. L'enfant peut superposer les différentes couleurs. Selon la taille de la feuille, il peut aussi étoffer son arbre.

À chacun de créer un arbre majestueux !

PARLER, LIRE ET ÉCRIRE

Le jeune enfant prononce ses premiers mots dès l'âge d'un an. Les conversations entendues, les lectures par l'entourage, les interactions avec des personnes de tous âges sont ses premiers guides dans l'apprentissage de sa langue maternelle. Les activités de ce chapitre l'éveilleront davantage à la mécanique du langage en attirant son attention sur les sons, ou encore en lui faisant découvrir le lien entre langage oral et écrit, en lui dévoilant le monde des lettres pour le sensibiliser progressivement à la lecture et à l'écriture.

Jeux vocaux

L'enfant apprend à…

- Imiter des bruits avec sa voix
- Associer une représentation graphique à un son
- Enrichir son vocabulaire

Pointer du doigt une des vignettes et proposer à l'enfant d'imiter le cri ou le bruit qu'évoque le dessin. Il pourra ensuite nommer l'objet, l'animal ou l'action représenté.

COT COT
COA COA
Bzz Bzz
TiCTAC TiCTAC

Hiii Hiii

GLOU GLOU GLOU

COCORICO

ZZZ ZZZ

Selon son environnement, l'enfant trouvera peut-être des sons différents que ceux suggérés sous les images.

POUR LES PLUS GRANDS

Proposer à l'enfant de choisir quatre vignettes et d'inventer une histoire en intégrant les quatre onomatopées. Donner un exemple si l'enfant en a besoin.

Jeux de doigts

L'enfant apprend à…

- Exercer la mémoire
- Développer la précision gestuelle
- Connaître le nom de chaque doigt

1, 2, 3

1, 2, 3

(En comptant, lever le pouce, l'index et le majeur)

Le chat n'est pas là

1, 2, 3

(En comptant, lever le pouce, l'index et le majeur)

Sautez dans mes bras

Les pompiers

Voici le capitaine des pompiers

(lever le pouce)

Attention

(lever l'index)

Demi-tour

(lever le majeur)

En avant

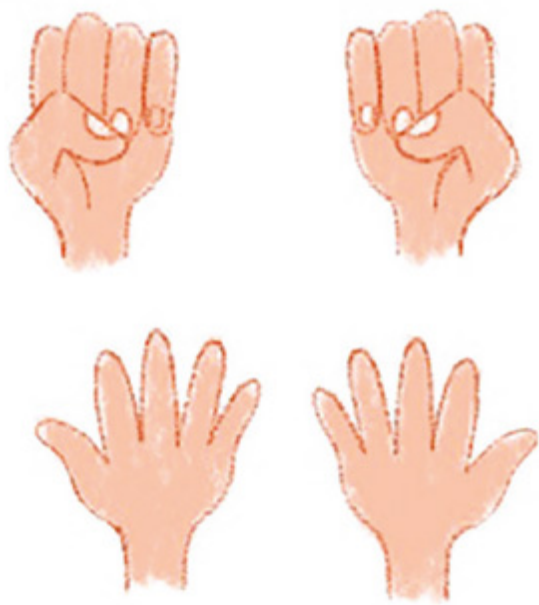
(lever l'annulaire)

Marche !

(lever l'auriculaire)

Pin-pon, pin-pon, pin-pon !

(ouvrir et fermer les deux mains en même temps au rythme du bruit de la sirène)

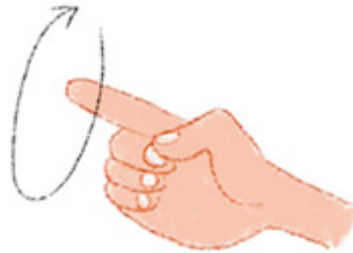


Les pompiers et *Deux petits bonhommes* font intervenir tous les doigts. Ces jeux peuvent être l'occasion de nommer chacun d'eux avec l'enfant.

Ron, ri, ra

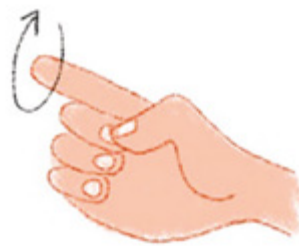
Ron, ron, ron, la queue d'un cochon.

(index pointé, faire des cercles moyens en tournant le poignet)



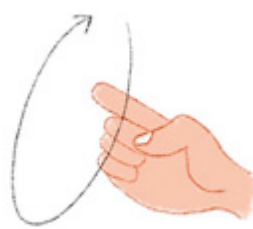
Ri, ri, ri la queue d'une souris.

(l'index décrit de tout petits cercles)



Ra, ra, ra, la queue d'un gros rat.

(index pointé, le bras décrit un grand cercle)



Deux petits bonshommes

Deux petits bonshommes

(lever les pouces)

S'en vont au bois

(les pouces se touchent)

Chercher des pommes

(les index se touchent)

Et puis des noix

(les majeurs se touchent)

Des champignons

(les annulaires se touchent)

Et des marrons

(les auriculaires se touchent)

Et puis ils rentrent à la maison

(les deux pouces se cachent sous les autres doigts qui se touchent)

La main

Que fait ma main ?

(montrer la main)

Elle caresse :

doux, doux, doux.

(la main caresse l'autre)

Elle gratte :

grr, grr, grr.

(gratter l'autre main)

Elle pince :

ouille, ouille, ouille.

(pincer l'autre main)

Elle tape :

pan, pan, pan.

(taper l'autre main)

Elle chatouille :

guili, guili, guili.

(chatouiller l'autre main)

Elle danse :

hop, hop, hop.

(tourner la main sur elle-même)

Puis elle s’en va.

(cacher la main derrière son dos)

Comptines

L'enfant apprend à...

- Développer le langage
- Repérer des sons
- Améliorer sa prononciation et son articulation

Comptines autour d'un son

[a]

Tara

Le petit rat

S'en va au Canada

Avec Sacha

Le petit chat.

[an]

Un éléphant

Qui mangeait du flan

Assis sur un banc

Dit à un agent :

« Peignez-moi en blanc ! »

[é]

Barnabé

P’tit bébé

Est allé

Vers le pré.

Barnabé

P’tit bébé

A chanté

Tout l’été.

[o]

Un chapeau sur un château,

C’est, ma foi, bien rigolo.

Un château dans un chapeau

C’est encore plus rigolo.

[i]

Un petit chat gris

Qui mangeait du riz

Sur un tapis gris

Sa maman lui dit :

« Ce n’est pas poli

De manger du riz

Sur un tapis gris. »

[u]

Dans la rue

J'ai vu

Bubu, la tortue

Qui m'a vendu

De la laitue.

Am stram gram

Pique et pique et collégram

Bourre et bourre

Et ratatam

Am stram gram.

Brouti, brouta, l'âne a brouté

Trotti, trotta, l'âne a trotté

Alli, alla, l'âne est allé

Dedans un pré avec Miro

Dessus son dos.

Mirlibabi surlababo

Mirliton ribon ribette

Surlababi mirlababo

Mirliton ribon ribo.

Tic-tac

Clic-clac

Cric-crac

Flic-flac

Boum !

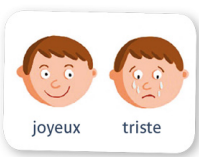
Jeux avec les mots

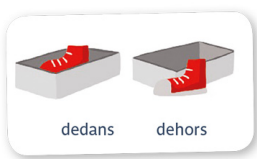
L'enfant apprend à…

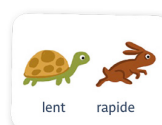
- Enrichir son vocabulaire
- Développer son esprit déductif
- Connaître la notion de contraire

Les contraires

Cacher une des deux images de chaque paire pour faire deviner le mot contraire.







Charade

Mon premier est le contraire de « haut ».

Mon deuxième est le contraire de « tard ».

Mon tout permet de se déplacer sur l'eau…

POUR ALLER PLUS LOIN

Chercher d'autres situations contraires avec l'enfant.

VIRELANGUES

L'enfant apprend à…

- S'entraîner à articuler une phrase à caractère ludique
- Se concentrer

Faire répéter une fois, puis plusieurs fois à l'enfant les phrases suivantes. Essayer d'identifier avec lui le son qui revient dans chacune d'elles.

Trois gros rats gris.

Six saucisses sèches.

Papier, panier, piano.

Les chaussettes de l’archiduchesse sont-elles sèches ?

La grosse cloche sonne.

Tonton, ton thé t’a-t-il ôté ta toux ?

Cinq chiens chassent six chats.

JEUX avec les sons

L'enfant apprend à…

- Nommer des objets
- Repérer des sons
- Identifier des mots contenant des voyelles identiques
- Identifier des mots commençant par des consonnes identiques

1 Nommer chaque dessin avec l'enfant de manière à bien lui faire repérer les sons.

2 Demander à l'enfant de montrer les deux dessins où l'on entend le son « a », le son « i », le son « o », puis le son « u » et le son « e ».

Jeu du corbillon

Proposer à l'enfant de trouver d'autres mots

terminant avec les mêmes sons.

Dans mon corbillon, je mets du savon, je mets…

Dans mon corbilla, je mets un chat, je mets…

Dans mon corbillu, je mets un tutu, je mets…

Dans mon corbilli, je mets…

Dans mon corbillo, je mets…

1 Nommer chaque dessin avec l'enfant de manière à bien lui faire repérer par quel son commence chaque mot.

2 Lui demander de retrouver les deux dessins correspondant aux mots qui commencent par le son « r », le son « s », puis le son « f » et le son « b ».

3 Proposer à l'enfant de trouver d'autres mots qui commencent par le son « s » et le son « r ».

L'ALPHABET

Matériel

papier épais blanc (type Cartoline) • feutre noir à pointe large • règle • crayon à papier • ciseaux

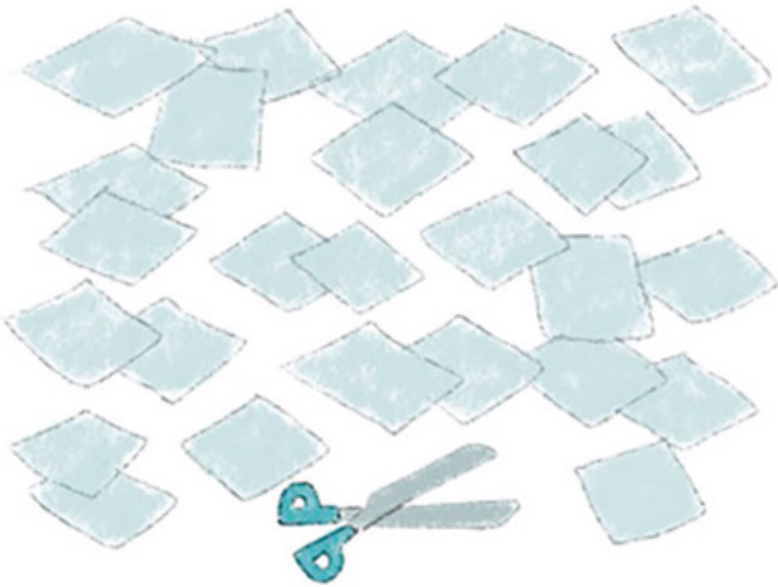
L'enfant apprend à...

- Reconnaître une lettre écrite en script
- L'associer à son équivalent en majuscule d'imprimerie

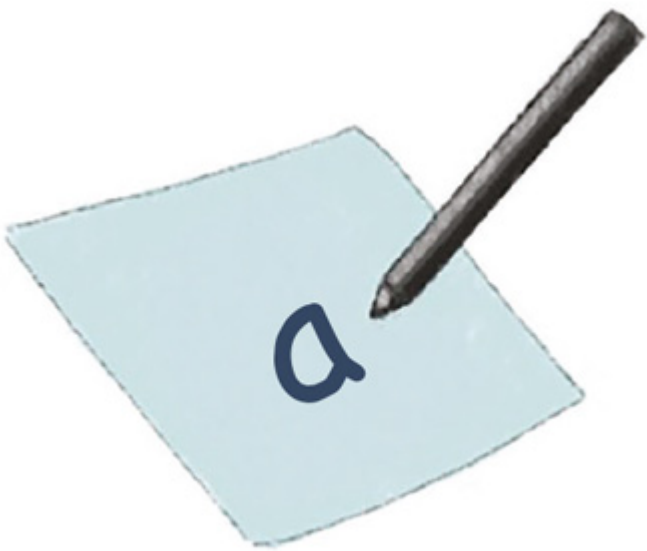
La correspondance entre lettres scriptes et majuscules d'imprimerie est un objectif travaillé à partir de la moyenne section de maternelle

Cette première initiation à la lecture demande une préparation par un adulte.

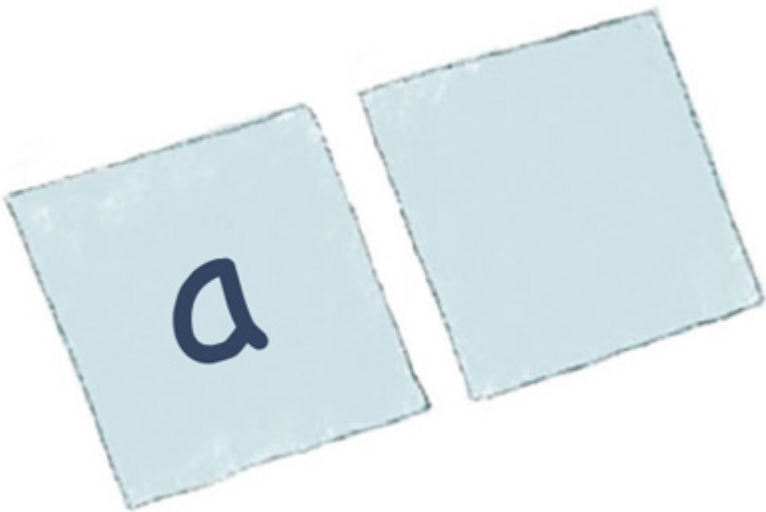
1 Découper 26 cartes de 3,5 cm x 3,5 cm environ.



2 Écrire une des 26 lettres en écriture scripte sur chacune des cartes (voir la bande ci-dessous).



3 Proposer à l'enfant de faire correspondre chacune des lettres à sa majuscule d'imprimerie.



a b c d e f g h i j k l m

n o p q r s t u v w x y z

Variantes

Faire retrouver à l'enfant son initiale parmi les lettres.Faire retrouver à l'enfant les lettres de son prénom.

M
m

POUR LES PLUS GRANDS

Ajouter au verso de chacune des cartes la lettre en écriture cursive (voir ici).

L'ÉCRITURE cursive

Matériel

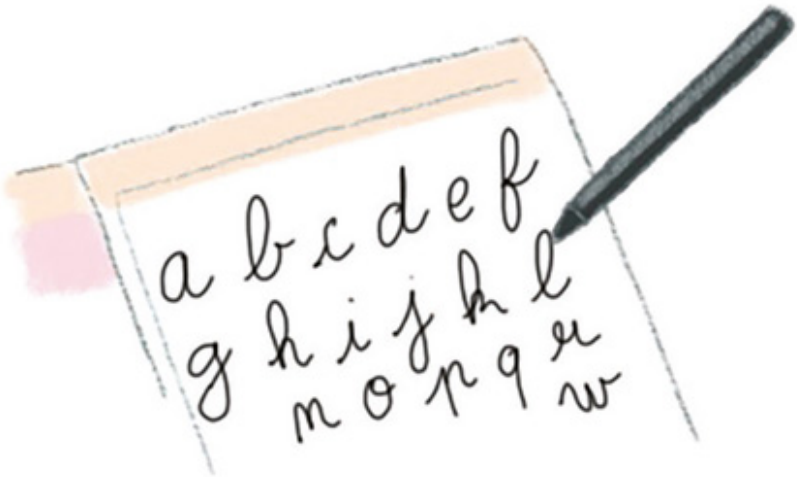
feutre fin effaçable • pochette plastique transparente • chiffon

L'enfant apprend à…

- Tenir son feutre correctement
- Écrire en respectant le sens indiqué par les flèches

1 Placer la pochette transparente sur la page ci-contre.

2 Proposer à l'enfant de repasser avec le feutre sur la lettre choisie, en tenant compte du sens des flèches.

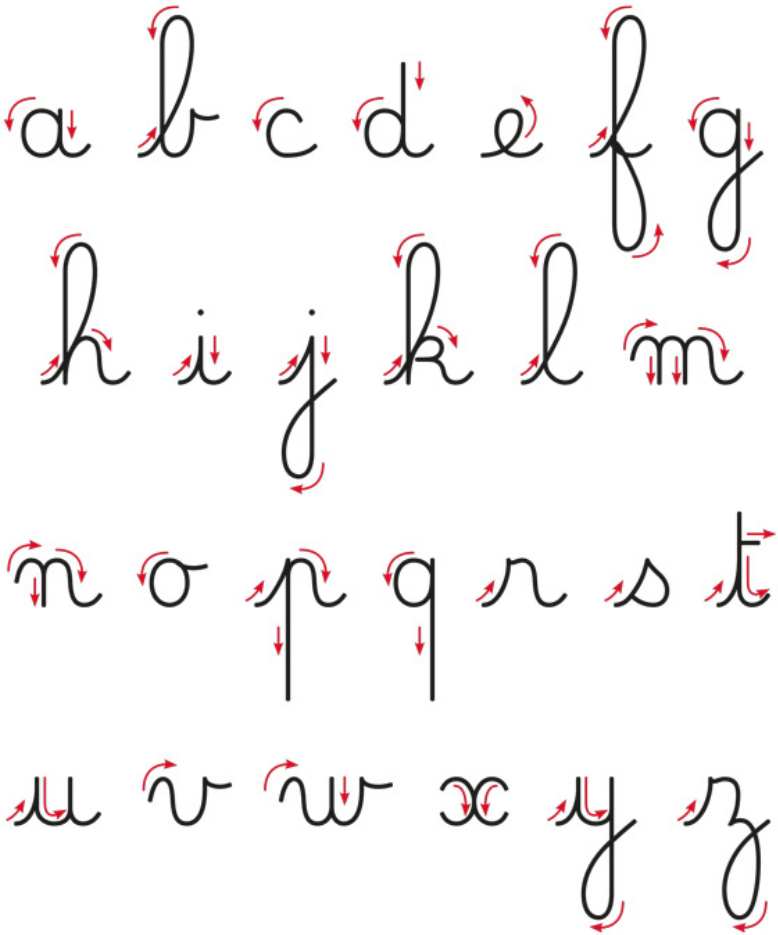


Bien tenir son feutre

Encourager l'enfant à tenir son feutre comme sur ce dessin N'hésitez pas à corriger la tenue du crayon de l'enfant lorsqu'il dessine librement.

POUR ALLER PLUS LOIN

- On peut fabriquer un mémory des lettres cursives, comme expliqué pour le mémory des chiffres, ici.
- On peut proposer à l'enfant d'écrire son prénom, avec ou sans modèle selon son aisance. Toujours bien veiller à ce qu'il forme les lettres dans le bon sens, en s'aidant des flèches.



Recette du gâteau au yaourt

Matériel

yaourt nature • farine • sucre en poudre • 4 œufs • huile de tournesol • levure chimique • un peu de beurre

Ustensiles

saladier • cuillère à soupe • moule • cuillère en bois • spatule

L'enfant apprend à…

- Découvrir la fonction de l'écrit à travers une recette
- Se référer reporter à un tableau de références pour « lire » des mots
- Acquérir de l'autonomie

1 Dans un saladier, verser :

• 1 **yaourt**

2 Mesurer avec le pot de yaourt vide :

• 2 pots de **sucre**

• 3 pots de **farine**

• 1 pot d'**huile**

Ajouter les ingrédients au fur et à mesure tout en remuant.

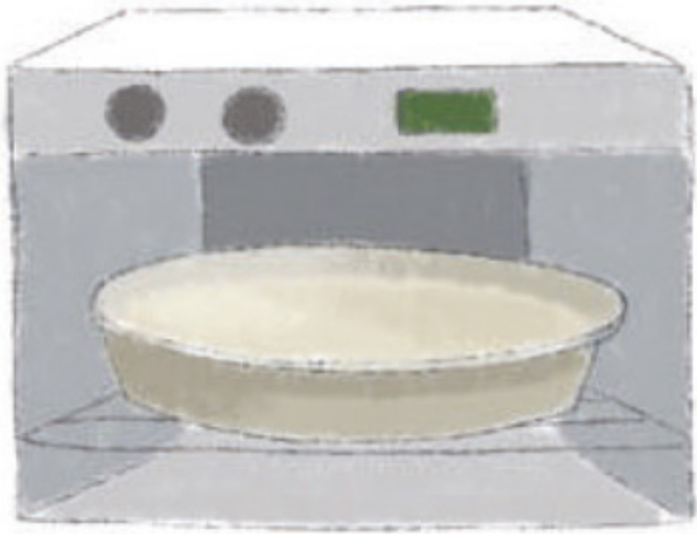
3 Ajouter :

• 4 **œufs**

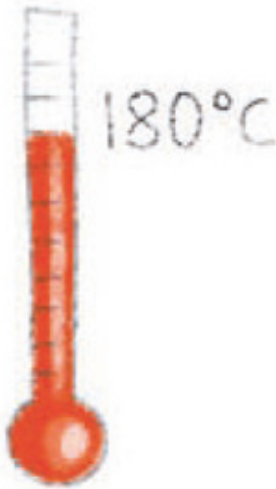
• 1 sachet de **levure**

4 Beurrer le moule. Y verser la pâte.

5 Enfourner le moule.



6 Laisser cuire 35 minutes à 180° C (thermostat 6).



7 Démouler le gâteau quand il est froid. Bon appétit !

Laisser l'enfant mesurer les ingrédients et deviner combien d'œufs sont nécessaires par lui-même.

TABLEAU DE RÉFÉRENCE

Proposer à l'enfant de décoder la recette en s'aidant des correspondances suivantes.

yaourt	sucre	farine
huile	levure	œufs

LES NOMBRES ET LES FORMES

Avoir des repères dans un univers nouveau n'est pas toujours chose aisée ! Les activités de ce chapitre conduiront l'enfant, par des jeux à sa portée, à entrer progressivement dans le monde de l'abstraction.

Comparer, ordonner, compter les objets de son environnement, manipuler des formes... l'amèneront petit à petit vers des opérations mentales plus complexes, liées au calcul et à la géométrie.

Jeu de loto

Matériel

4 carrés de papier épais blanc (type Carteline), format 18 x 18 cm • papier calque • crayon à papier • règle • ciseaux • encre (deux couleurs au choix)

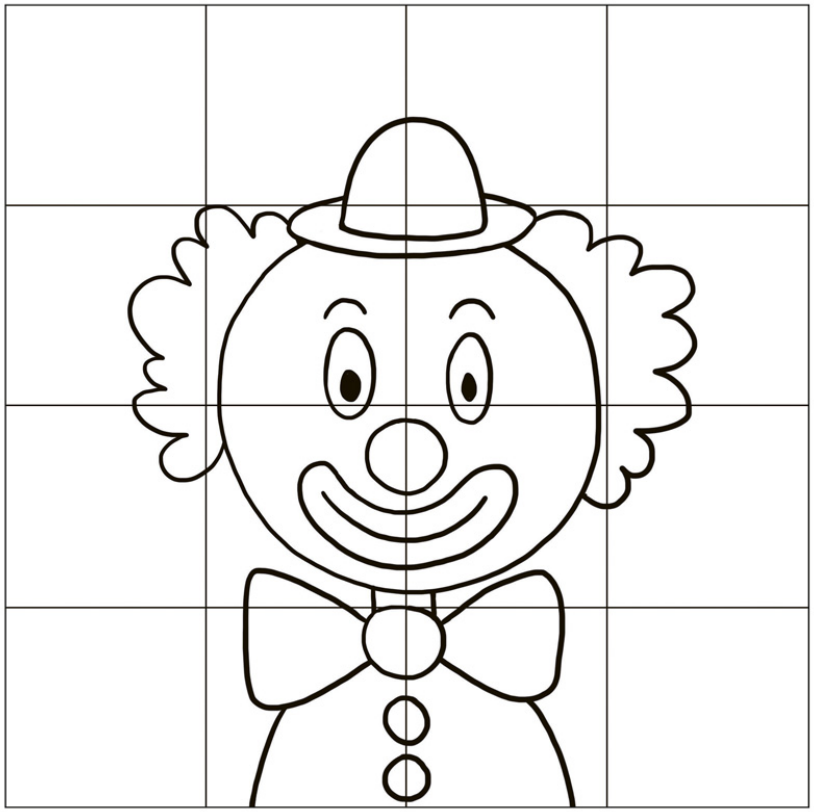
pots et pinceaux • feutre noir • adhésif transparent en rouleau ou plastifieuse

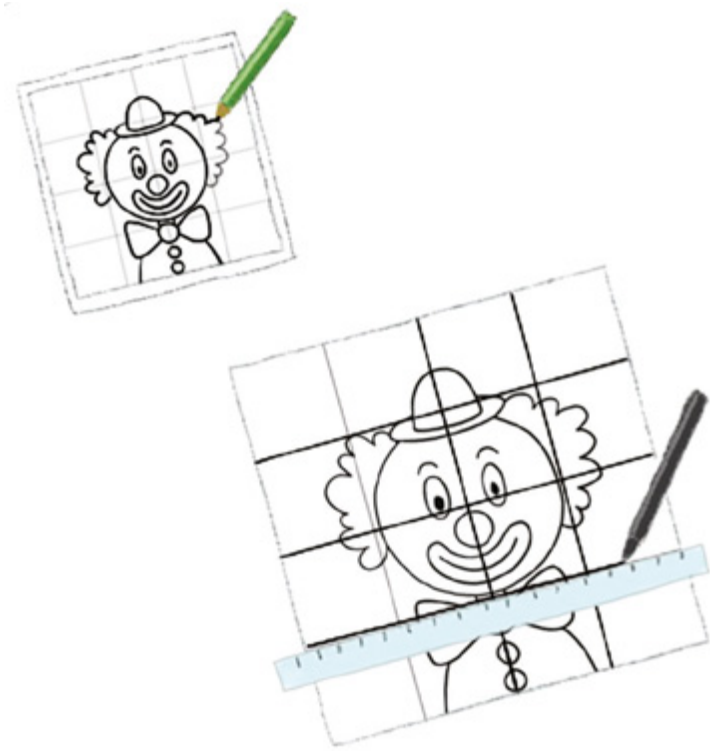
L'enfant apprend à...

- Comprendre un jeu à règles
- Distinguer des couleurs et des formes
- Se référer à un modèle

PRÉPARATION DU JEU

1 Décalquer le personnage de la carte de jeu et le reporter 4 fois sur les carrés de papier.





Reporter également les lignes du quadrillage. Cette étape est à réaliser par un adulte.

2 Peindre entièrement deux des cartes à l'encre diluée et d'une couleur différente. Laisser sécher. On peut repasser au feutre noir les contours du personnage sur les cartes colorées et tous les traits sur les deux autres cartes.

3 Plastifier les quatre cartes recto et verso, en laissant un peu dépasser l'adhésif tout autour. Proposer à l'enfant de travailler en binôme. Il peut aider à chasser les bulles d'air. Découper les deux cartes peintes en suivant les traits.

DÉROULEMENT DU JEU

LE BUT : Être le premier à reconstituer son clown.

NOMBRE DE JOUEURS : 2

RÈGLE DU JEU

1 Les pièces découpées sont tournées face dessinée cachée, puis mélangées.

2 Chaque joueur choisit une des deux couleurs du jeu et pose une carte quadrillée devant lui.

3 Un des deux joueurs pioche une pièce et vérifie que la couleur correspond bien à celle qu'il a choisie. Si c'est le cas, il identifie la forme dessinée et place la pièce sur sa carte.

Si la pièce n'est pas de la couleur qu'il a choisie, il la replace sur la table et mélange les pièces. C'est alors à l'autre joueur de piocher une pièce.

VARIANTE POUR CORSER LE JEU

Sur le même principe, on peut augmenter le nombre de trait du quadrillage pour obtenir plus de pièces.

Pour augmenter le nombre de joueurs (jusqu'à quatre), on peut également fabriquer davantage de cartes quadrillées et de pièces colorées, en utilisant d'autres couleurs.

Des formes géométriques

Matériel

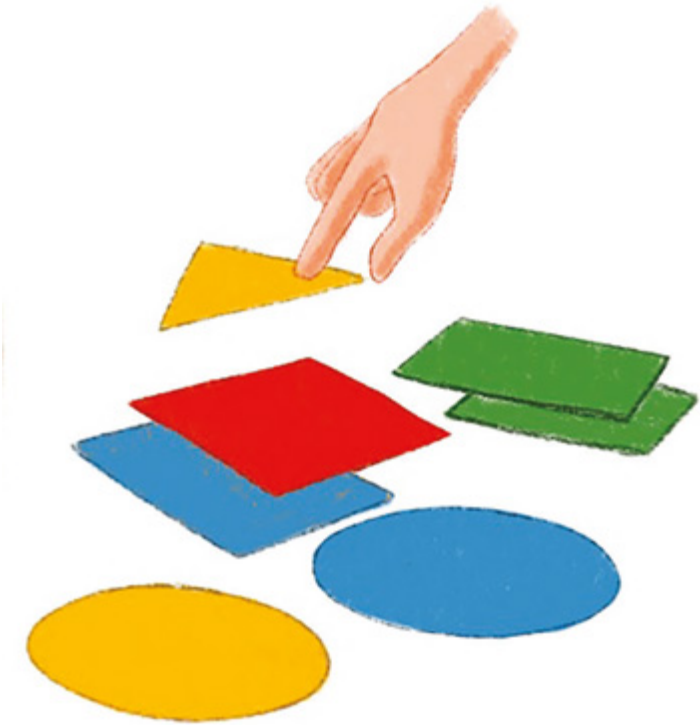
papier épais : rouge, bleu, jaune et vert (type Cartoline) • crayon à papier • règle • ciseaux

L'enfant apprend à...

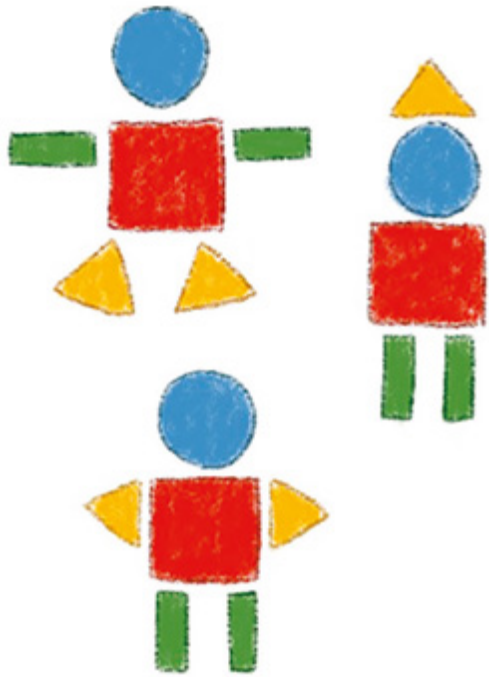
- Reconnaître des formes géométriques simples
- Reconnaître les couleurs
- Représenter un schéma corporel
- Suivre une consigne

1 Cette étape est à réaliser au préalable par un adulte. Tracer un cercle, un carré, deux triangles et deux rectangles sur chaque couleur de papier, en respectant les gabarits ci-dessous et en s'aidant d'un compas et d'une règle. Découper les formes.

2 Nommer les formes ou les faire nommer à l'enfant s'il les connaît déjà, ainsi que les couleurs.



3 À partir d'un premier ensemble de formes (6 pièces), laisser l'enfant chercher les différentes façons de représenter un bonhomme avec une tête, un ventre, deux bras et deux jambes.



LA FABRIQUE À BONSHOMMES

LE BUT : Créer un bonhomme à partir d'une consigne.

NOMBRE DE JOUEURS : 1

DÉROULEMENT DU JEU

Selon l'âge de l'enfant, on peut marquer une pause entre chaque élément de la consigne pour lui laisser le temps de trouver les pièces. On peut au contraire donner la consigne en une seule fois pour inciter l'enfant à être attentif et à mobiliser sa mémoire.

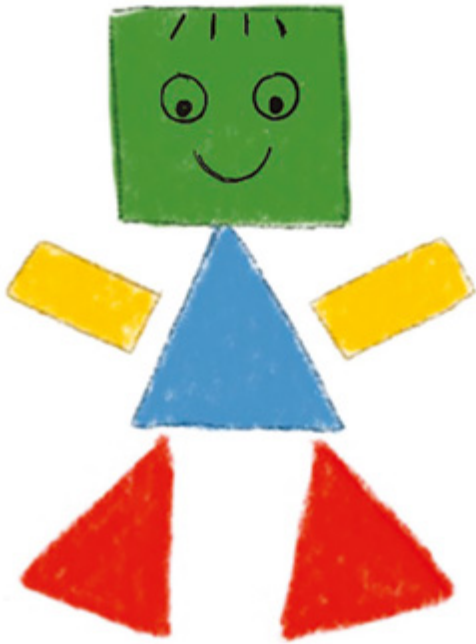
Ne pas hésiter à scénariser un peu le jeu pour attirer l'attention de l'enfant.

« Bonjour ! Aujourd'hui dans la fabrique à bonshommes, on demande… »

• Un bonhomme avec une tête verte… des bras jaunes… un corps bleu… des jambes rouge.

• Un bonhomme avec une tête ronde… un corps en forme de triangle… des bras en forme de rectangle… des jambes en forme de triangle.

• Un bonhomme avec une tête bleue en forme de triangle… un corps rouge en forme de carré… des bras jaunes en forme de rectangle… des jambes vertes en forme de triangle.



On peut attirer l'attention de l'enfant sur les caractéristiques de chaque forme : les trois côtés du triangle, les quatre côtés du carré et du rectangle, la ligne continue du cercle. Expliquer la différence entre le carré et le rectangle : le rectangle a deux côtés plus longs et peut ainsi avoir l'air « debout » ou « allongé » selon le sens dans lequel on le place.

Le jeu du collier

Matériel

feuille de papier blanc, format A3 • papier épais d'une couleur au choix (type Carteline) : une ou deux feuilles de format A4 • feutre noir • crayon à papier • ciseaux • grande étiquette adhésive blanche • dé

Pour l'algorythme de formes et couleurs

papier épais de quatre couleurs différentes (type Carteline) • feutres • un second dé

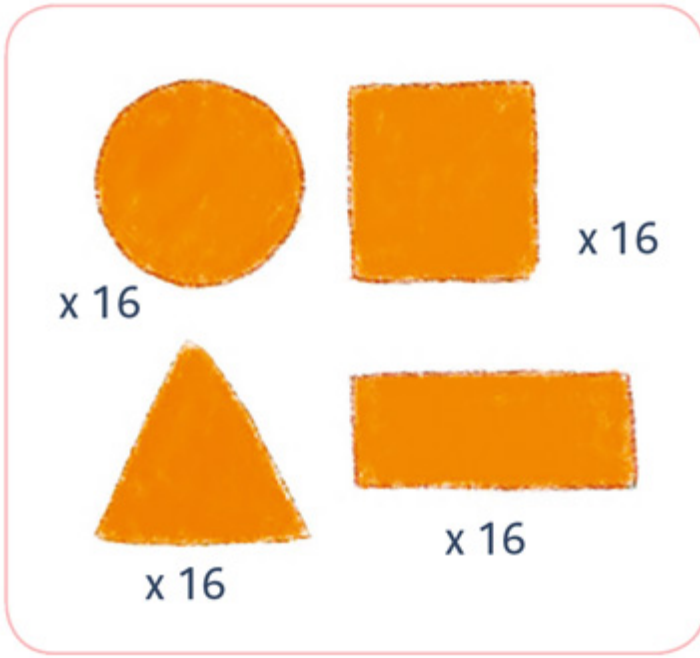
L'enfant apprend à...

- Reconnaître des formes géométriques simples
- Reproduire un algorithme
- Exercer sa motricité fine

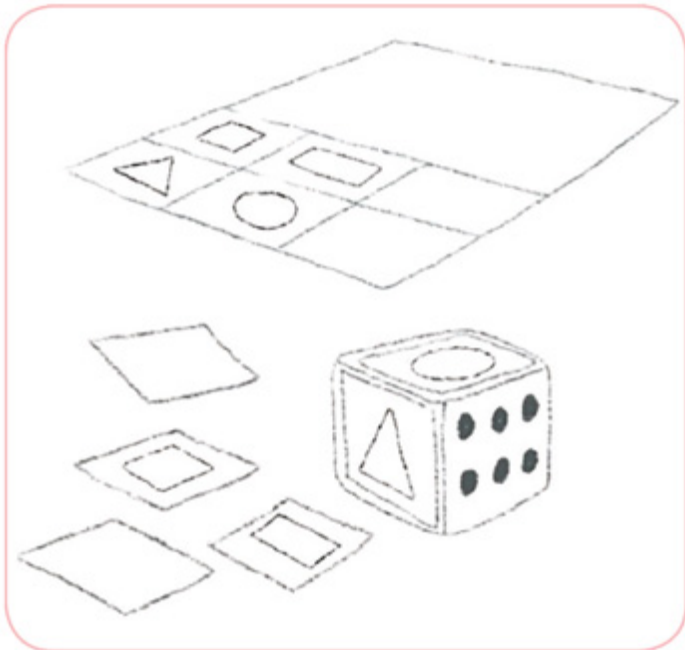
Préparation (adulte)

1 Plier en deux la feuille blanche dans le sens de la longueur. La déplier et la couper en suivant la pliure. Dessiner au feutre un fil de collier sur chaque moitié.

2 Sur le papier de couleur, tracer 16 cercles, 16 carrés, 16 rectangles et 16 triangles en se basant sur les gabarits ci-dessous. Les découper. Selon son aisance, l'enfant peut aider au découpage.



3 Sur l'étiquette adhésive, tracer six cases aux dimensions des faces du dé. Puis dessiner une des quatre formes géométriques par case et laisser les deux cases restantes blanches. Découper puis coller une case sur chaque face du dé.



LE JEU

LE BUT : Finir son collier le premier en respectant un algorithme.

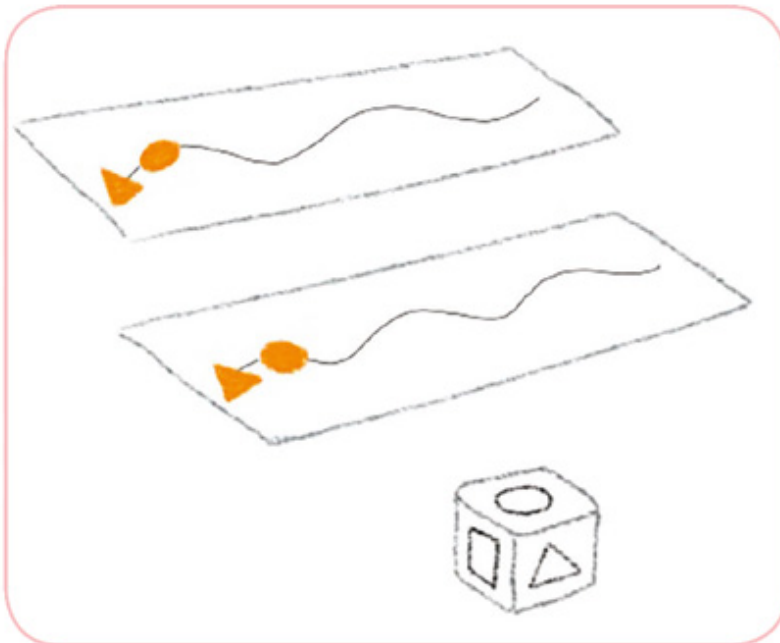
NOMBRE DE JOUEURS : 2

RÈGLE DU JEU

1 La première étape du jeu consiste à créer l'algorithme, qui sera un enchaînement de deux formes géométriques à reproduire. Pour cela, le premier joueur lance le dé. Les deux joueurs posent alors la forme qui a été tirée sur une des extrémités de leur collier.

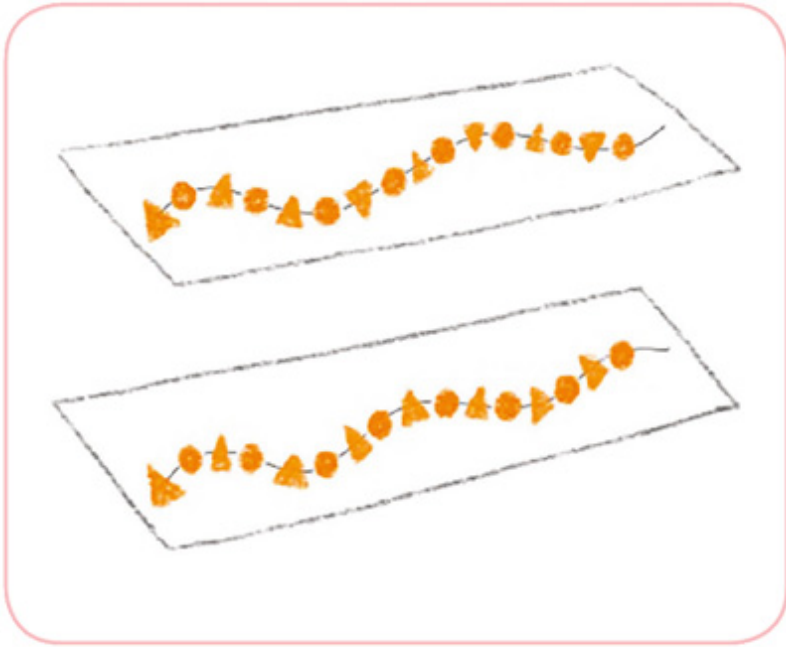
Le deuxième joueur lance à son tour le dé et les deux joueurs

posent la forme qui a été tirée sur leur collier.



L'algorithme est créé ! Si la deuxième forme tirée est la même que la première, recommencer le tirage.

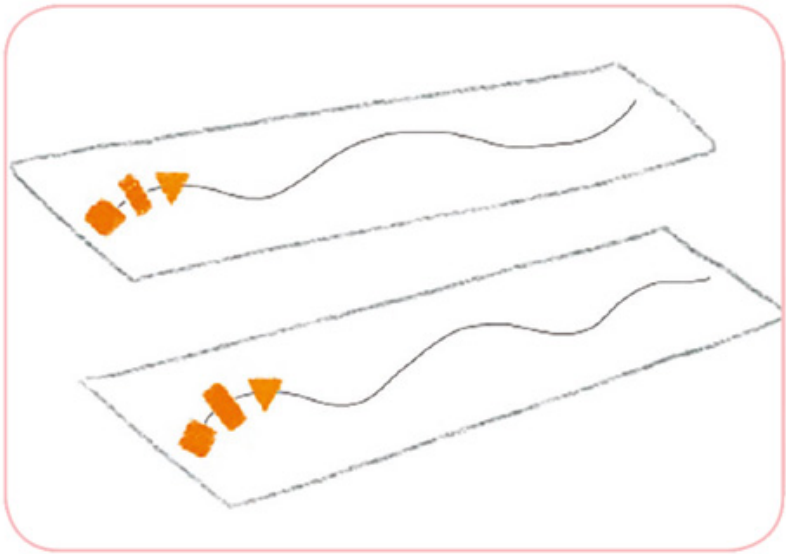
2 À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et place la forme indiquée, uniquement si c'est la forme qu'il faut pour poursuivre son algorithme. Le collier est terminé quand 16 formes sont posées.



VARIANTES

Algorithme de trois formes

Pour commencer, lancer trois fois le dé pour que chaque joueur pose les trois premières formes. Chaque collier se fera alors avec 15 formes.



Algorithme de formes et couleurs

On peut aussi découper chaque forme plusieurs fois dans un papier épais de couleur différente et ajouter un dé avec quatre faces de couleurs correspondantes et deux faces blanches. Les joueurs lancent les deux dés en même temps pour tenter d'obtenir la bonne forme et la bonne couleur.

Je compte

Matériel

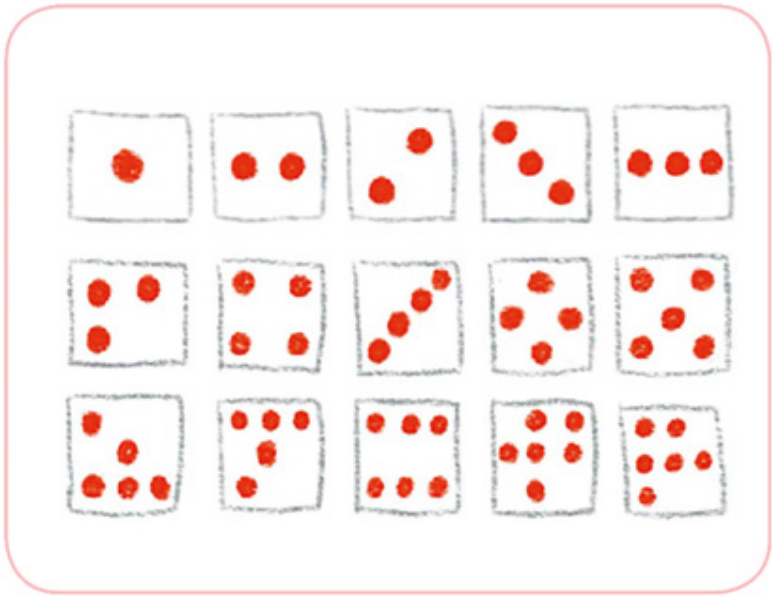
3 feuilles de papier épais blanc (type Carteline), format A4 • gommettes rondes • boîte • jetons (ou boutons) • règle • crayon à papier • ciseaux

L'enfant apprend à…

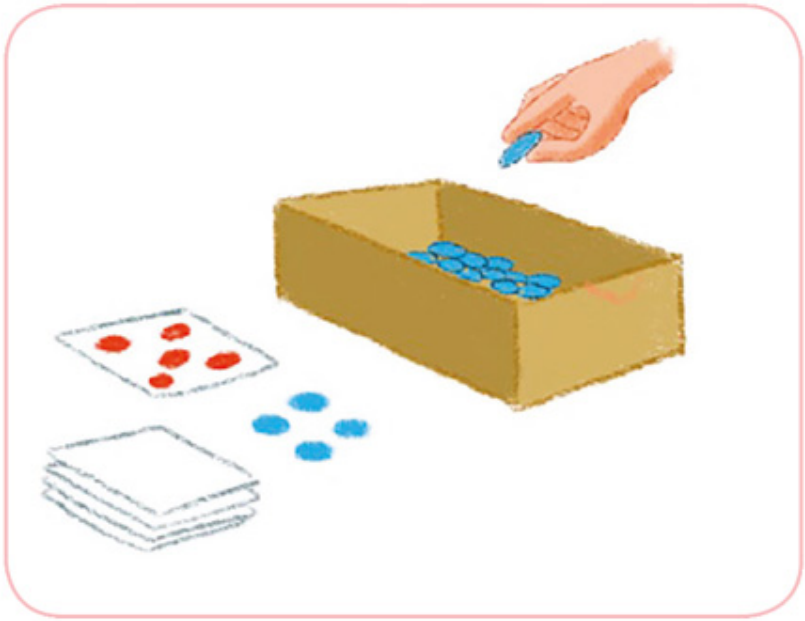
- Dénombrer des quantités
- Aborder la notion « autant que »
- Découvrir les chiffres de 1 à 6
- Aborder l'addition

1 Découper 15 cartes de 8 x 8 cm dans le papier épais. Coller sur chaque carte une à six gommettes, en les répartissant comme sur les dessins ci-dessous.

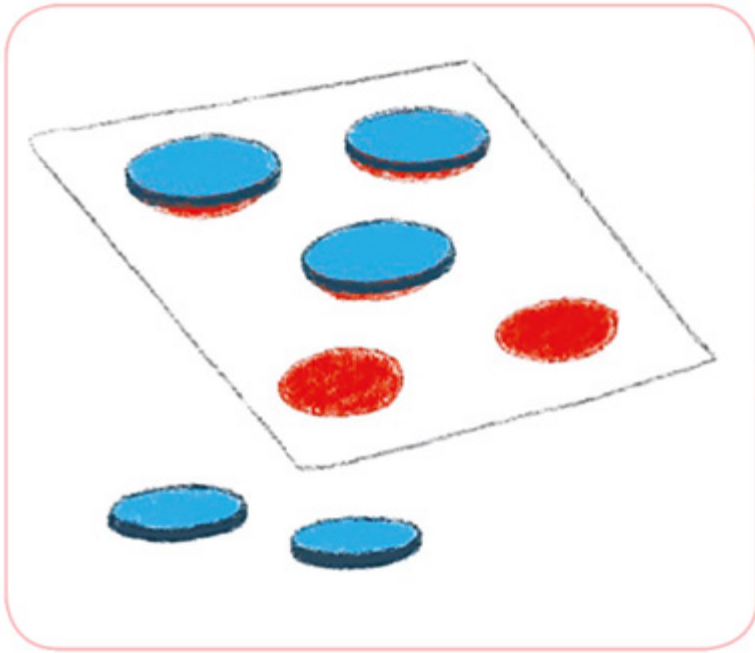
Cette étape de préparation est à réaliser par un adulte. L'enfant peut y être associé, pour coller les gommettes par exemple.



2 Mettre au moins six jetons dans une boîte. Placer les cartes à l'envers sur la table. Demander à l'enfant de tirer une carte et de prendre autant de jetons que de gommettes figurant sur la carte. Les enfants de plus de 5 ans pourront tenter de dire combien il y a de gommettes.



3 Proposer à l'enfant de vérifier la quantité en posant les jetons sur les gommettes.



POUR LES PLUS GRANDS

Tirer deux cartes dont la somme des gommettes peut être inférieure ou égale à dix (retirer pour cela les cartes ayant six gommettes). Prévoir au moins dix jetons dans la boîte.

Les chiffres

Matériel

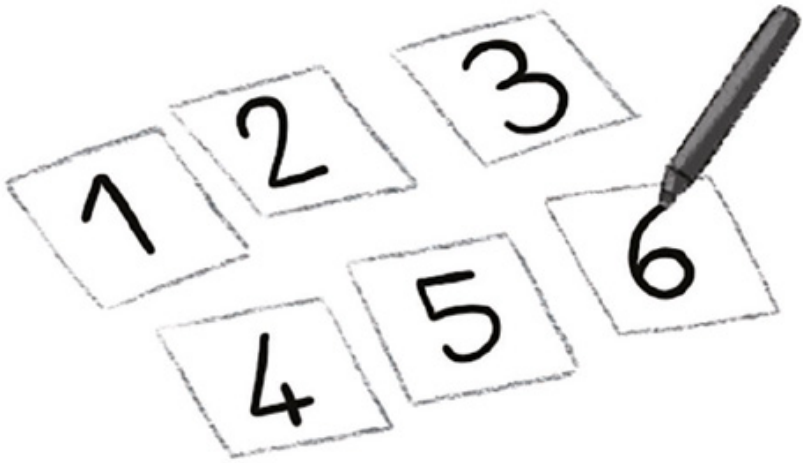
2 feuilles de papier épais blanc (type Carteline), format A4 • boîte à œufs vide • pois chiches ou des haricots blancs secs dans un bol • pinces à linge

L'enfant apprend à...

- Découvrir les chiffres de 1 à 6
- Associer chiffre et quantité

Compter avec des graines

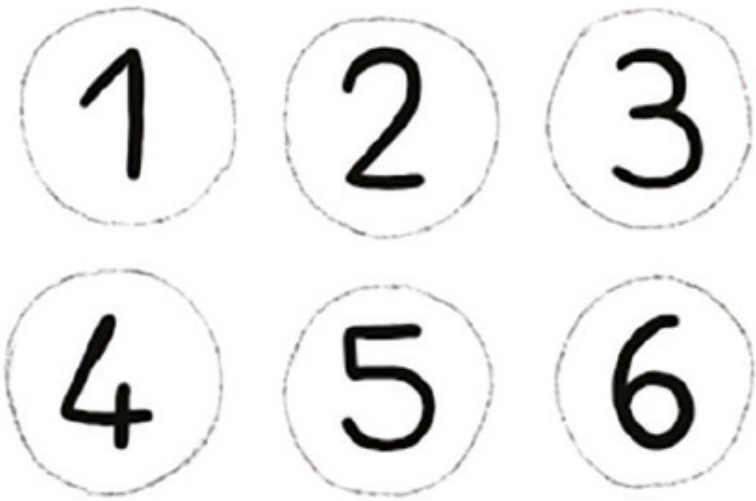
1 Découper 6 cartes de 8 x 8 cm environ. Écrire un chiffre de 1 à 6 sur chacune.



2 Placer les cartes à l'envers sur la table. Tirer une carte et déposer dans chaque alvéole la quantité de pois chiches ou de haricots blancs demandée. Inciter l'enfant à lire le chiffre et à compter à voix haute.

Compter avec des pinces à linge

1 Découper 6 cartes rondes de 8 cm de diamètre environ. Écrire un chiffre de 1 à 6 sur chacune.



2 Poser 6 pinces à linge sur la table. Demander à l'enfant de piocher une carte et d'y attacher la quantité de pinces à linge indiquée. Inciter l'enfant à lire le chiffre et à compter les pinces à voix haute.

POUR LES PLUS GRANDS

Fabriquer des cartes de un à dix.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Les serpents

Matériel

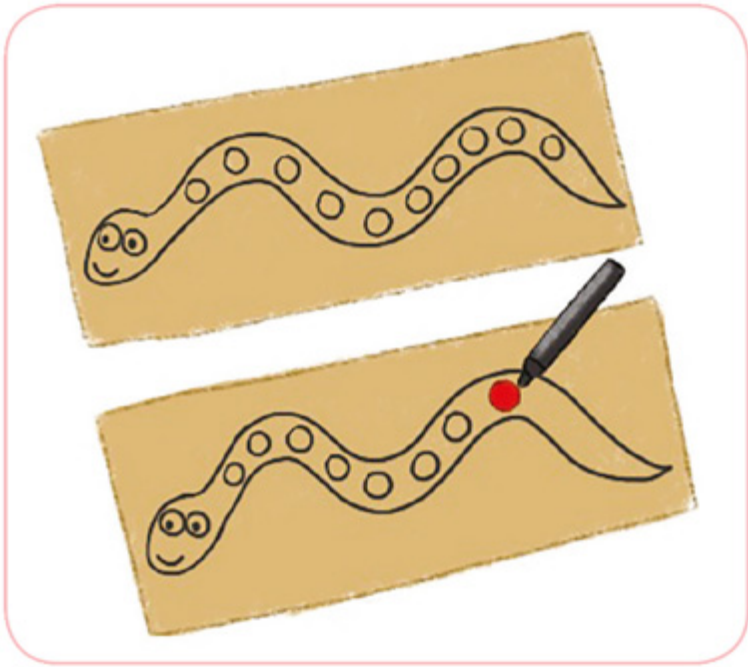
carton : 2 rectangles de 35 x 10 cm environ • 2 dés • boîte • 20 jetons (ou boutons) • grande étiquette autocollante • feutres • règle • ciseaux • ruban adhésif

L'enfant apprend à...

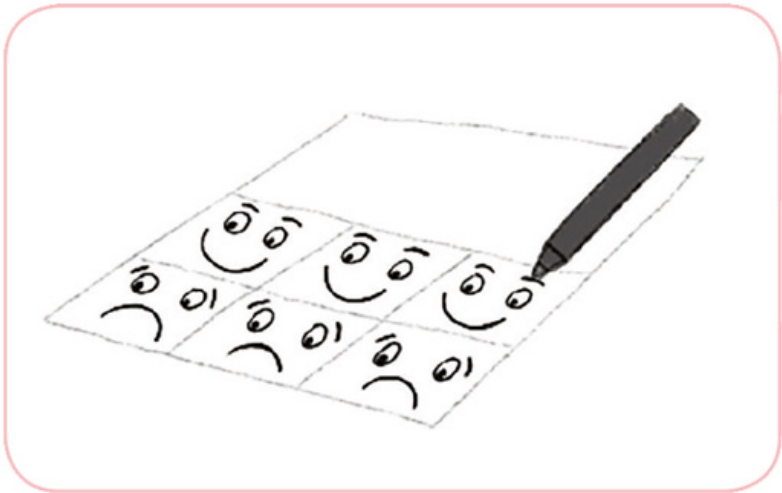
- Découvrir les chiffres de 1 à 6 à travers un jeu mathématique
- Associer la représentation d'une expression du visage à une consigne
- Découvrir visuellement les notions d'addition et de soustraction

Préparation

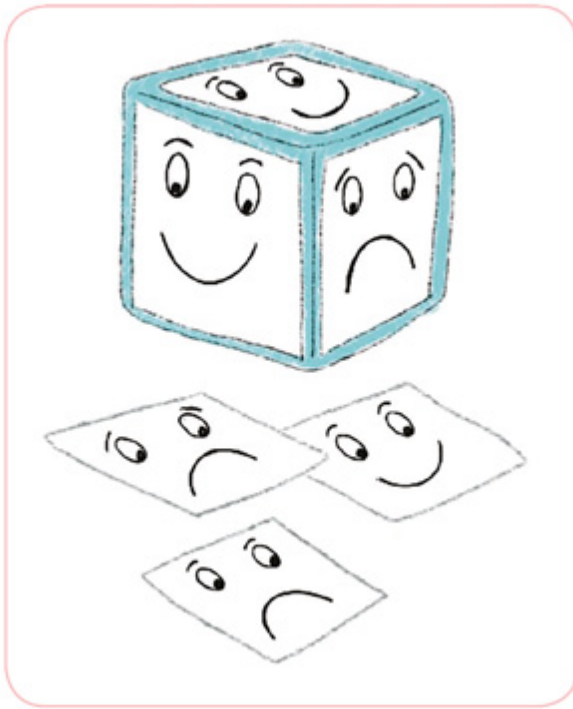
1 Dessiner un serpent sur chaque rectangle de carton et tracer dix emplacements de la taille des jetons sur chacun. L'enfant peut aider à tracer le contour des jetons.



2 Sur l'étiquette, tracer six cases aux dimensions des faces d'un dé. Puis dessiner un sourire dans trois des cases, et une grimace dans les trois autres.



3 Découper puis coller une case sur chaque face du dé.

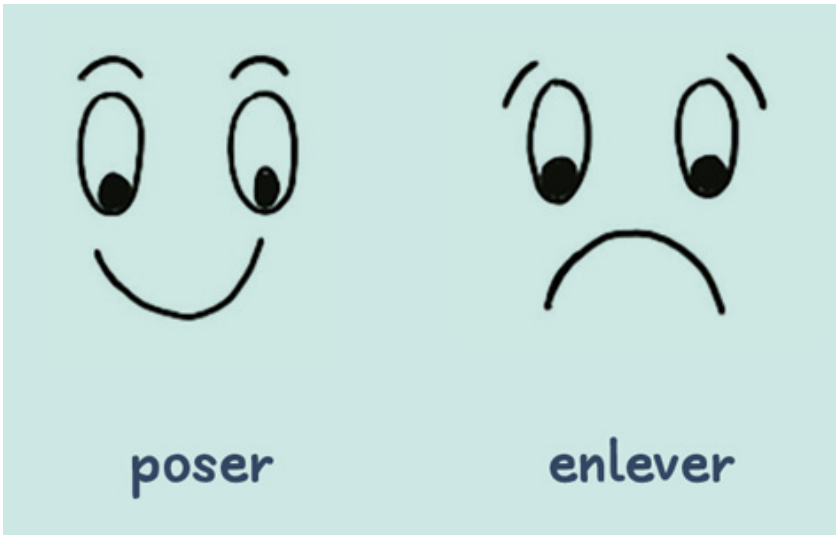


Gabarit à agrandir à 200 %

LE JEU

BUT DU JEU : Être le premier à remplir son serpent.

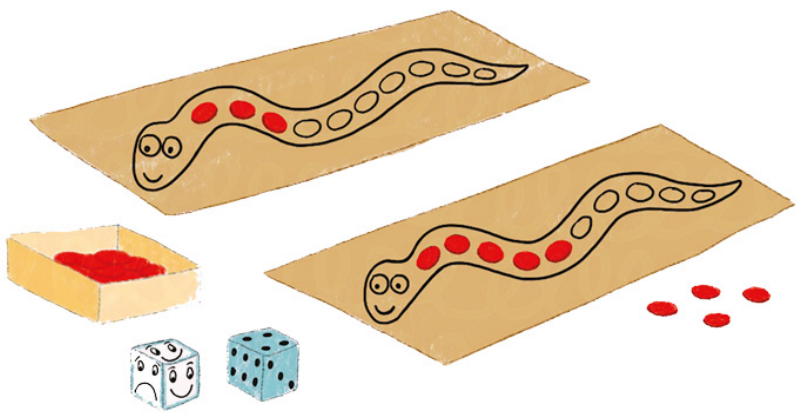
NOMBRE DE JOUEURS : 2



RÈGLE DU JEU

Un premier joueur lance les deux dés. Si le dé « spécial » indique un sourire, il pose un jeton sur autant de cases de son serpent que le dé normal l'indique. Si le dé indique une grimace, il en enlève autant que le dé normal l'indique.

Les joueurs lancent les dés chacun leur tour.



Le gagnant est celui qui remplit son serpent en premier !

ASTUCE

On peut découper 20 ronds dans du carton de couleur pour remplacer les jetons.

Le jeu de Kim

Matériel

petits objets identiques, tels que des boutons ou des jetons de même couleur : jusqu'à 5 pour les plus jeunes et jusqu'à 10 pour les plus grands.

L'enfant apprend à...

- Aborder la notion de nombre
- Découvrir le zéro
- Composer et décomposer un nombre

1 Disposer les objets choisis sur la table et demander à l'enfant de les compter. Les objets doivent tous être identiques pour pouvoir mettre en avant la notion de nombre.

2 Demander à l'enfant de fermer les yeux et cacher un ou plusieurs objets, puis dire la comptine : « Greli, grelo, quelle heure est-il dans mon petit sabot doré ? ».

3 Après avoir observé les objets restants, l'enfant devra en déduire

le nombre d'objets retirés.

Guider l'enfant en lui posant des questions.

Le sac à toucher

Matériel

pièces de jeux de construction en bois ou en plastique (cube, cylindre, pyramide, sphère) • sac en tissu

L'enfant apprend à…

- Identifier des objets en fonction de leur forme
- Acquérir le vocabulaire des volumes
- Reconnaître par le toucher

1 Poser les différents volumes sur une table et demander à l'enfant de les nommer. L'aider si nécessaire.

une pyramide

un cylindre

un cube

une sphère

2 Cacher les volumes dans le sac.

3 Demander à l'enfant de glisser sa main dans le sac et de chercher, par le toucher uniquement, un des volumes. L'inciter à décrire ce qu'il touche et le guider dans l'identification des caractéristiques du volume si besoin.

POUR ALLER PLUS LOIN

Selon le jeu de construction dont on dispose, ajouter progressivement des volumes dans le sac.

Avant de le sortir le volume du sac, l'enfant pourra répéter la formule : « Youkaïdi, youkaïda… le voilà ! »

Le memory des chiffres

Matériel

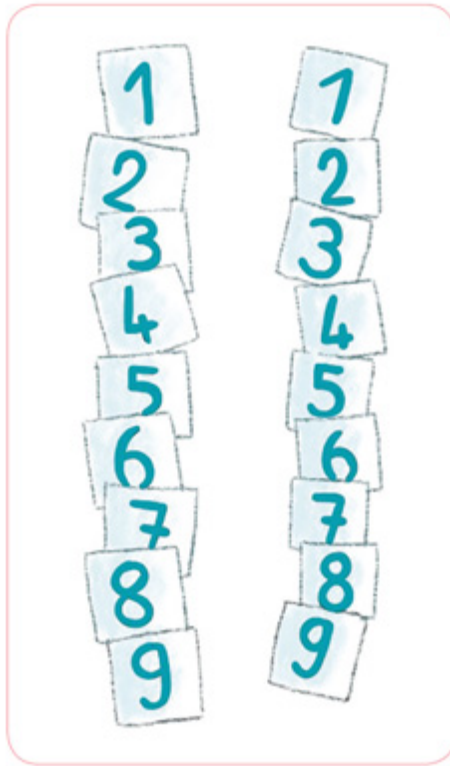
feuille de papier épais blanc (type Cartoline), format A4 • gros feutre • règle • crayon à papier • ciseaux

L'enfant apprend à…

- Connaître les chiffres écrits jusqu'à 9 (nombres jusqu'à 30 pour les plus grands)
- Retrouver des chiffres identiques
- Développer sa mémoire visuelle et sa concentration
- Associer chiffre et quantité

Préparation

Découper 18 cartes de 5 x 5 cm. Écrire un chiffre de 1 à 9 sur chaque carte, de façon à créer des paires. Selon son aisance, l'enfant peut participer à l'écriture des chiffres en s'aidant des modèles.



LA FABRIQUE À BONSHOMMES

BUT DU JEU : Accumuler le plus de paires possible.

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4

RÈGLE DU JEU

1 Étaler les cartes face cachée sur la table.

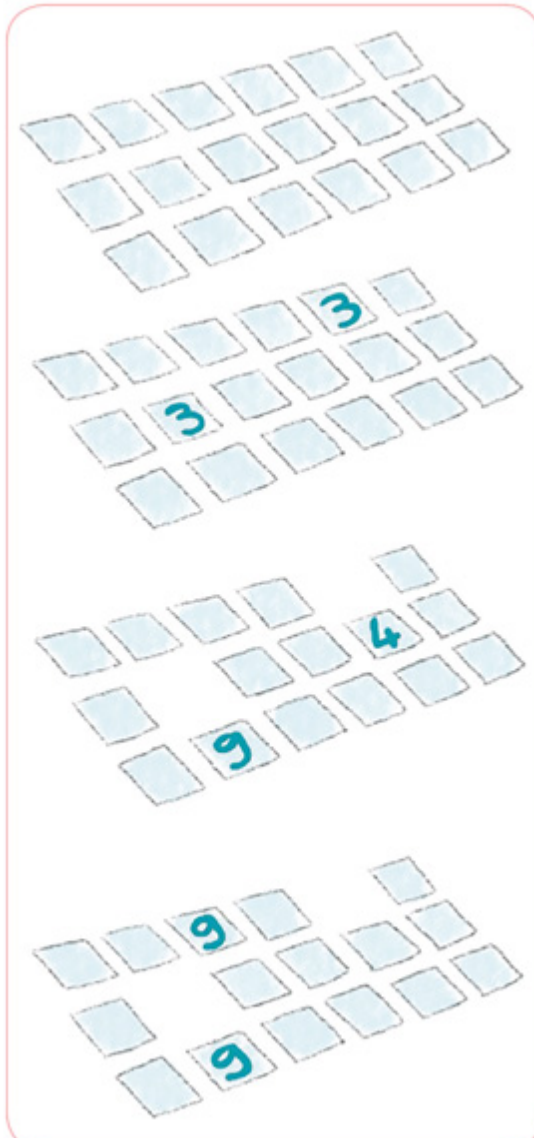
2 Le premier joueur retourne deux cartes.

• Si le même chiffre est inscrit sur les deux cartes, le joueur les garde et en retourne à nouveau deux.

• Si les cartes ne sont pas identiques, le joueur les replace face cachée à l'endroit où elles étaient, et c'est au joueur suivant d'en

retourner deux autres.

Il faudra se souvenir de l'emplacement des cartes déjà retournées pour les retrouver et compléter une paire.

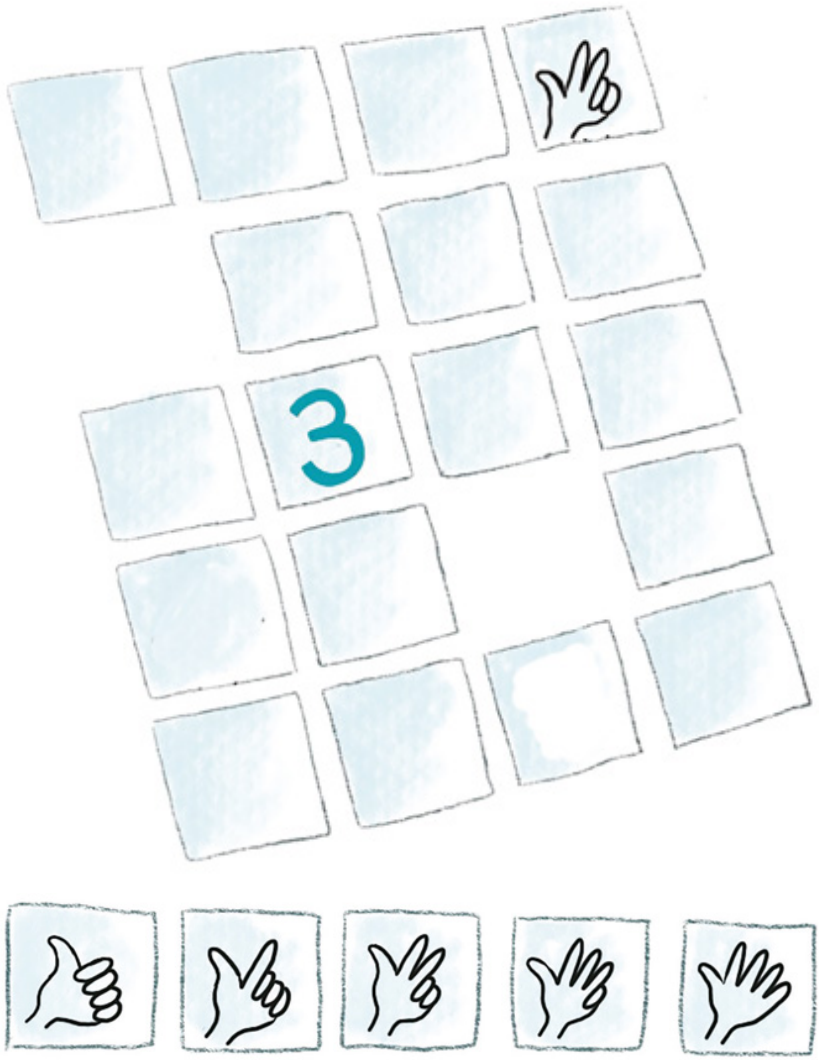


POUR LES PLUS GRANDS

On peut créer un jeu de memory des nombres de 10 à 30 (42 cartes).

VARIANTE

Découper 20 cartes. Écrire les chiffres de 1 à 10 sur la moitié des cartes. Sur les 10 autres, dessiner une ou deux mains avec le nombre de doigts levés correspondants. Placer ces 20 cartes face cachée et jouer au memory, comme expliqué précédemment.


3

Le tangram

Matériel

carton épais blanc : un carré de 15 cm de côté • feutres ou peinture de différentes couleurs et pinceaux • papier calque (facultatif) • crayon à papier • règle • cutter

Le carton peut être remplacé par de la mousse en plaque. Dans ce cas, l'étape de peinture est supprimée.

L'enfant apprend à…

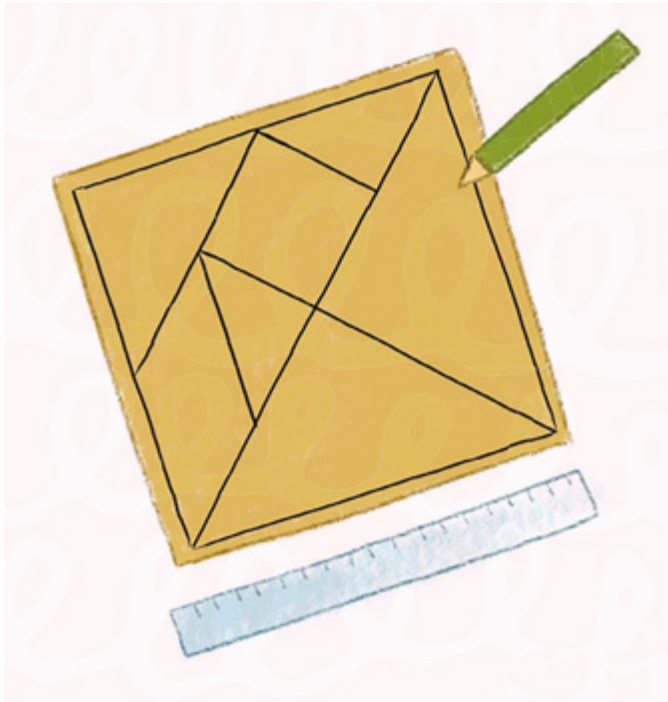
- Identifier des figures géométriques
- S'organiser dans un espace en positionnant des figures géométriques les unes par rapport aux autres

Réalisation du tangram

Le tangram sera réalisé par un adulte. L'enfant pourra participer à

l'étape de peinture.

1 À l'aide du papier calque ou en mesurant à la règle, reporter les pièces du tangram sur le carton.



2 Colorier ou peindre chaque forme géométrique.

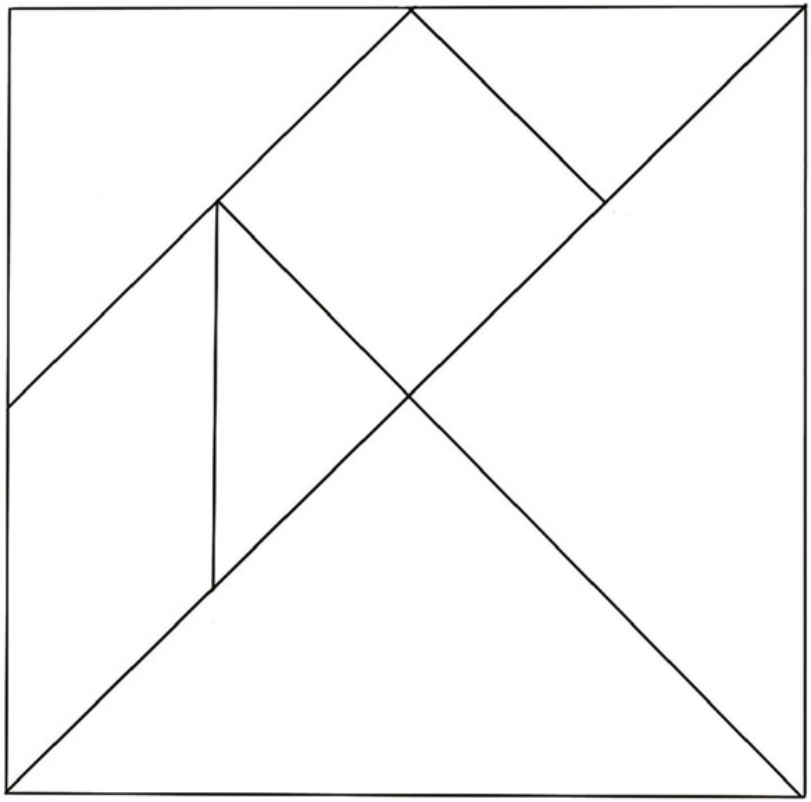
LE JEU

Réaliser les modèles proposés. Ils utilisent tous les sept formes.

un canard
un chat
un personnage

VARIANTE

Inciter l'enfant à inventer sa propre figure avec les sept pièces.



EXPLORER LE MONDE

Avide de nouvelles expériences, le jeune enfant a besoin d'un entourage actif et rassurant qui l'initie à la richesse du monde. Les activités de ce chapitre offrent un regard sur différents aspects de son environnement. Elles lui permettront de découvrir les propriétés de certains matériaux ou objets, de s'amuser à modeler un drôle de bonhomme en papier pour approfondir les activités de l'école autour du schéma corporel, de faire des petites plantations, d'expérimenter la possibilité d'être « un autre » en créant un masque...

Le sapin

Matériel

papier épais, format A4 : 3 feuilles vertes ou 2 feuilles vertes et 1 marron ou noire • colle en bâton • ciseaux

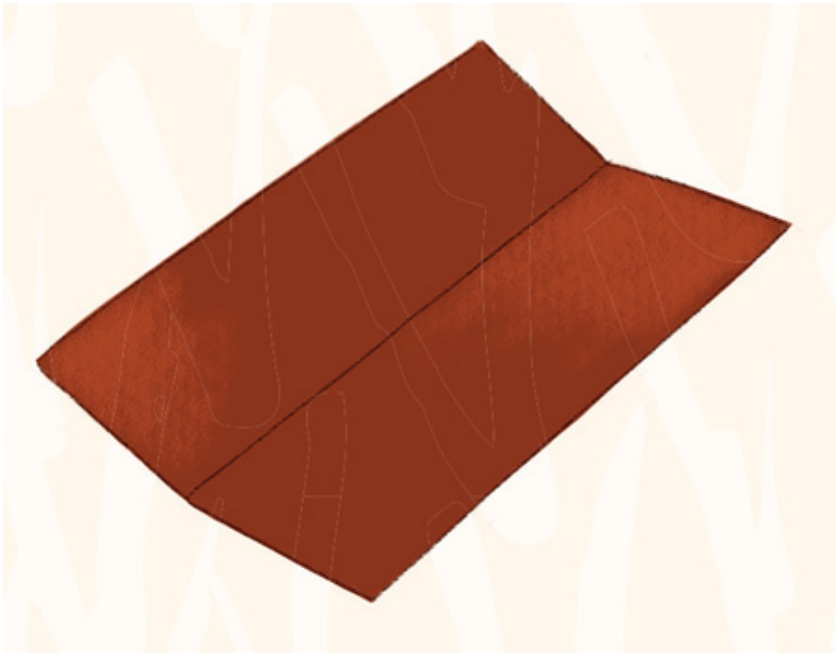
L'enfant apprend à…

- Maîtriser ses gestes pour reproduire un pliage simple
- Comprendre un schéma
- Aborder les formes géométriques (carré, rectangle, triangle)

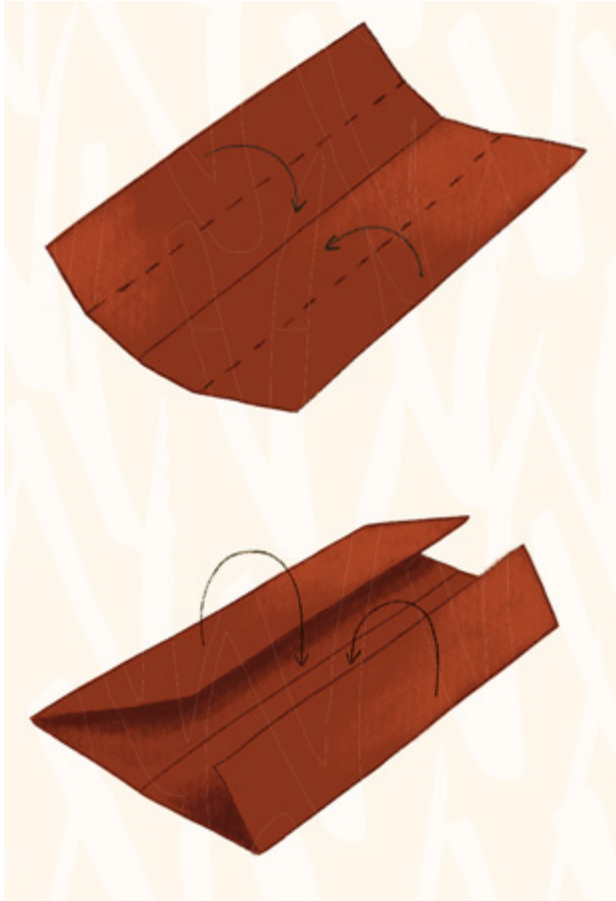
LE TRONC

1 Prendre une feuille et la plier en deux dans le sens de la longueur. Veiller à ce que les bords soient correctement superposés. Bien faire marquer le pli à l'enfant avec son index.

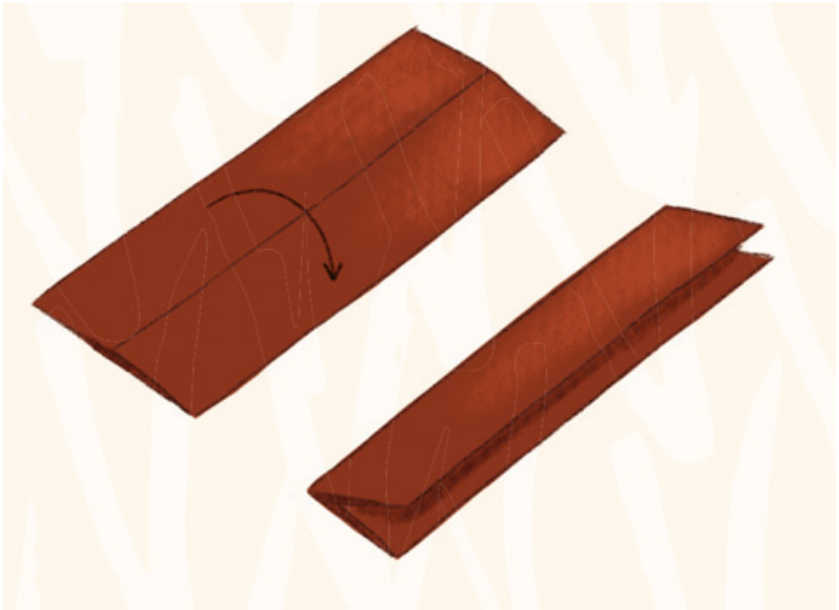
2 Déplier la feuille.



3 Replier les côtés sur le pli du milieu.

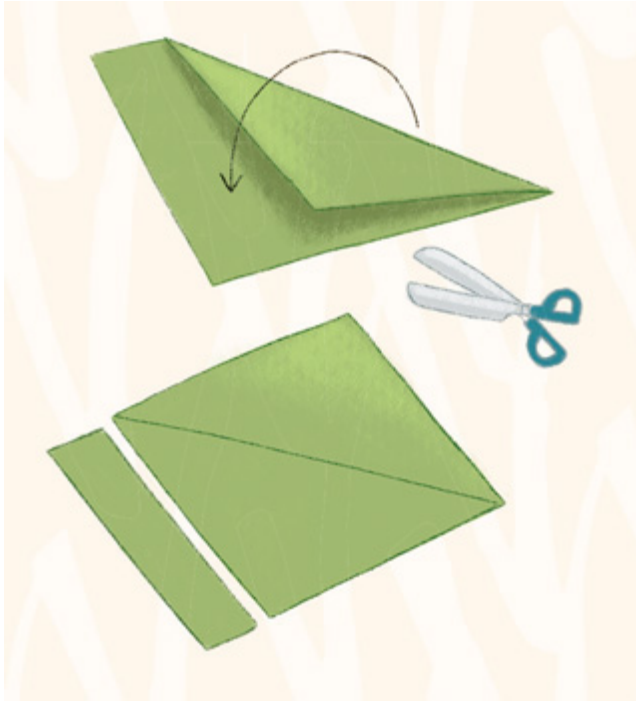


4 Replier à nouveau en rabattant un côté sur l’autre.

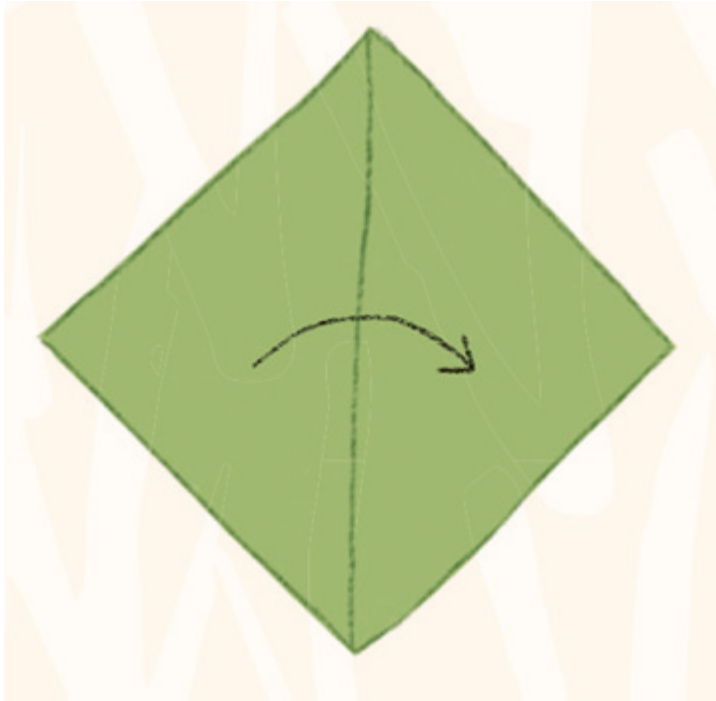


LES BRANCHAGES DU SAPIN

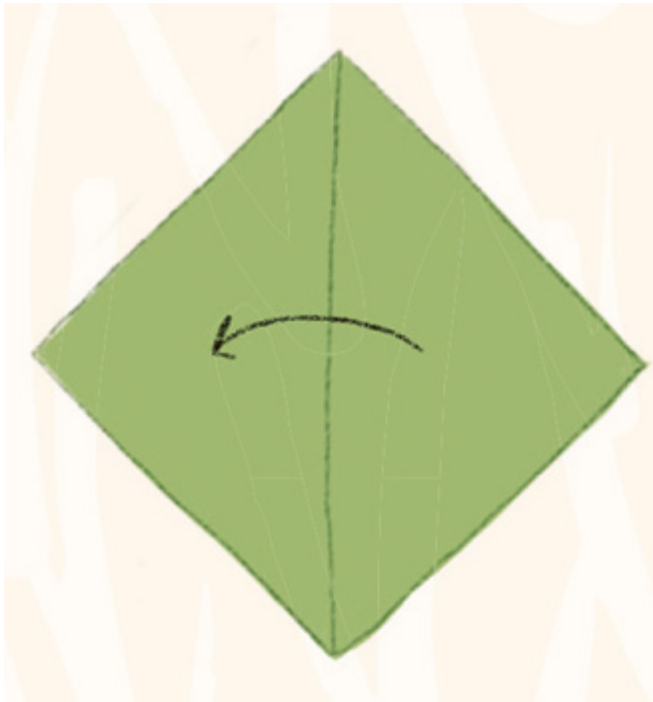
1 Découper deux carrés de 21 centimètres de côté. Pour cela plier la largeur de chaque feuille sur sa longueur. Découper la bande de papier qui dépasse. Déplier.



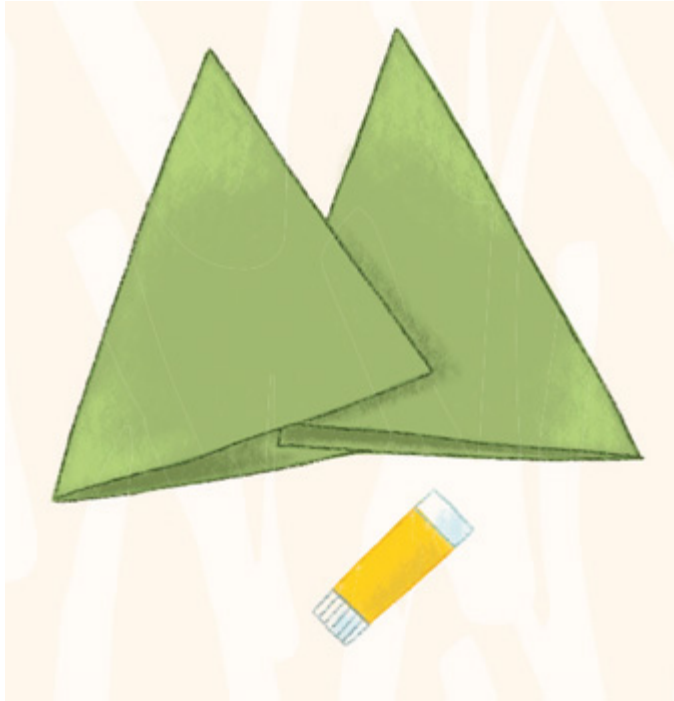
2 Replier un carré en deux dans un sens.



3 Plier l'autre carré dans l'autre sens.



4 Emboîter les deux éléments et les coller sur les deux faces.



5 Donner un peu de volume en glissant sa main entre les triangles de papier. Glisser le tronc à l'intérieur, puis l'écarter légèrement pour qu'il tienne debout.

VARIANTE

Proposer de créer une forêt en variant les couleurs de papier ou leurs dimensions, en ajoutant des décors aux feutres, des gommettes…

Les cheveux-lentilles

Matériel

rouleau de papier toilette en carton • pot de petit-suisse (il doit pouvoir s'encastrer dans le rouleau de papier toilette) • lentilles sèches, vertes ou noires • terreau • brin de chenille (15 à 20 cm de longueur)

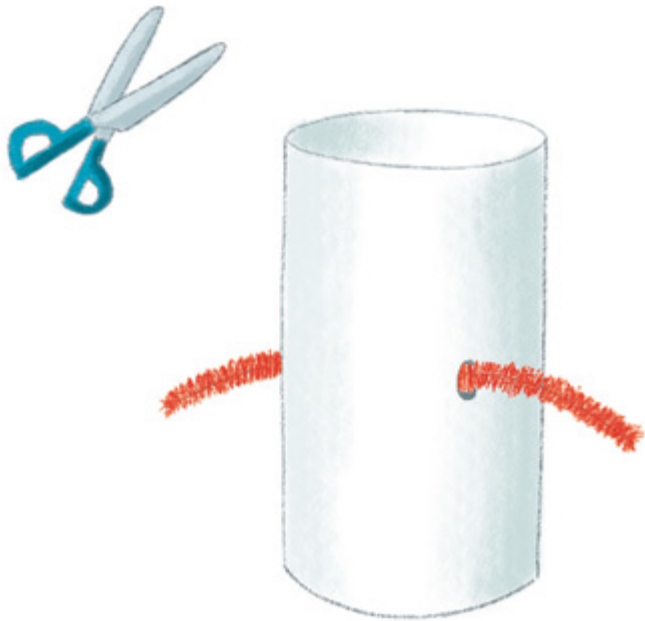
gommettes ou feutres • feutre noir • papier format A4 • ciseaux • cuillère à café

L'enfant apprend à...

- Observer la germination et le développement d'une plantation
- Prendre soin d'une plante
- Installer un dispositif expérimental

1 Couper la feuille de papier en deux dans le sens de la longueur. Enrouler une moitié de feuille autour du rouleau de papier toilette. La rabattre à l'intérieur, de chaque côté du rouleau.

2 Percer deux trous à mi-hauteur (action réalisée par un adulte, à l'aide de la pointe de ciseaux ou d'un clou). Glisser le brin de chenille par les trous pour créer des bras.



3 Représenter le visage avec des gommettes ou le dessiner au feutre : les yeux, le nez, la bouche.

4 À l'aide d'une cuillère à café, remplir le pot de petit-suisse avec du terreau, jusqu'à un centimètre du bord environ.

5 Déposer une quinzaine de lentilles sur le terreau, les unes à côté des autres, en les espaçant un peu. Les recouvrir d'une fine couche de terreau.

6 Placer le pot dans le rouleau. Installer le bonhomme dans une zone bénéficiant d'une lumière naturelle.

Ainsi les lentilles vont germer au bout de quelques jours, pousser et donner des cheveux au bonhomme !

CONSEIL

Ne pas oublier d'arroser, sans excès pour ne pas que les lentilles pourrissent.
Renouveler l'arrosage dès que la terre est sèche.

Voici des personnages rigolos pour égayer la maison ou la classe !

La pâte à sel

Matériel

farine blanche (type 55) •
sel fin •
eau

Ustensiles

saladier •
verre

L'enfant apprend à…

- Fabriquer une pâte à modeler
- Respecter les quantités d'une recette
- Développer le toucher et la motricité fine
- Mémoriser des formes

LA FABRICATION DE LA PÂTE À SEL

1 Verser deux verres de farine dans un saladier.

2 Verser un verre de sel.

3 Verser un verre d’eau.

4 Mélanger avec les mains jusqu'à obtenir une pâte sans grumeaux : la pâte à sel.

LE MODELAGE

Pour obtenir chacune des formes, l'enfant doit effectuer un mouvement spécifique, qui s'ajoute à ceux réalisés aux éventuelles étapes précédentes. Montrer, si besoin, comment réaliser le mouvement et le nommer : rouler, enrouler, joindre. Nommer à chaque fois la forme réalisée.

La boule

Expliquer à l'enfant que la boule est la forme de base du modelage.

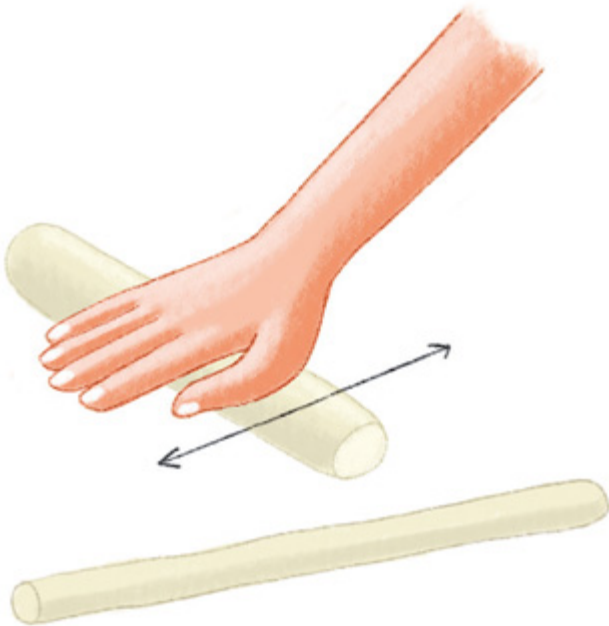
Prendre un morceau de pâte et le rouler entre les deux paumes de ses mains ou entre la table et la paume d'une main.

CONSEILS

Si la pâte est trop collante, rajouter un peu de farine.
Si elle est trop sèche, rajouter un peu d'eau.

Le colombin

Rouler une boule sur la table, d'avant en arrière, avec la main bien à plat.



Le cercle

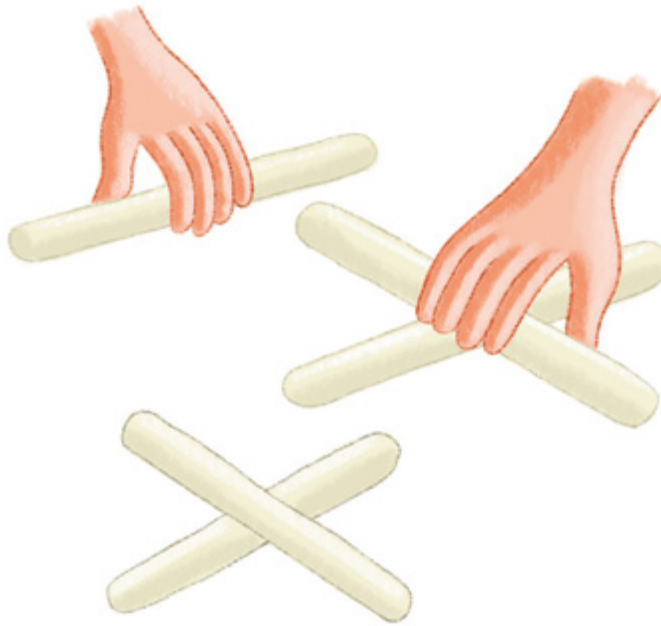
Joindre les deux bouts d'un colombin.

Le cône

Rouler une boule sur la table dans un mouvement d'avant en arrière en appuyant plus d'un côté (expliquer si besoin à l'enfant que la main penche du côté où il appuie plus fort).

La croix

Poser un colombin dans le sens vertical et un autre par-dessus dans le sens horizontal



La spirale

Replier le bout d’un colombin pour former le centre, puis enrouler le reste du colombin tout autour.

La musique

Matériel

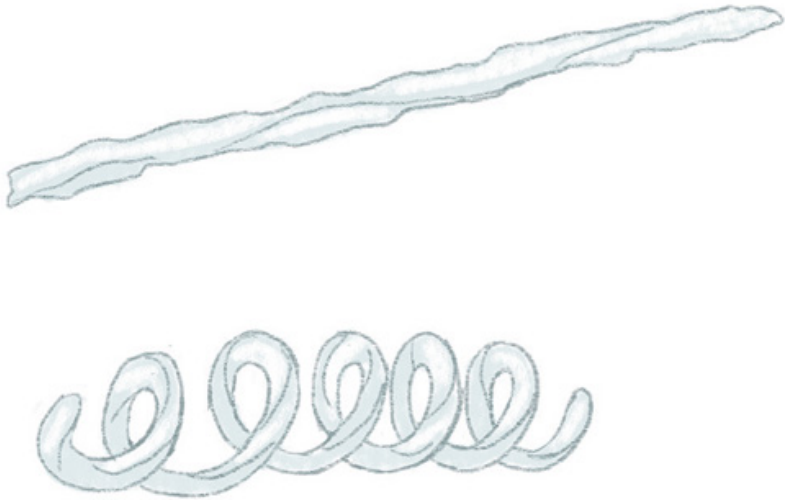
riz • verre • rouleau de papier essuie-tout en carton • papier aluminium (1 mètre) • papier de soie de différentes couleurs • papier calque • ciseaux • adhésif toilé de couleur (en magasin de bricolage) • colle blanche en bidon • pinceau

L'enfant apprend à...

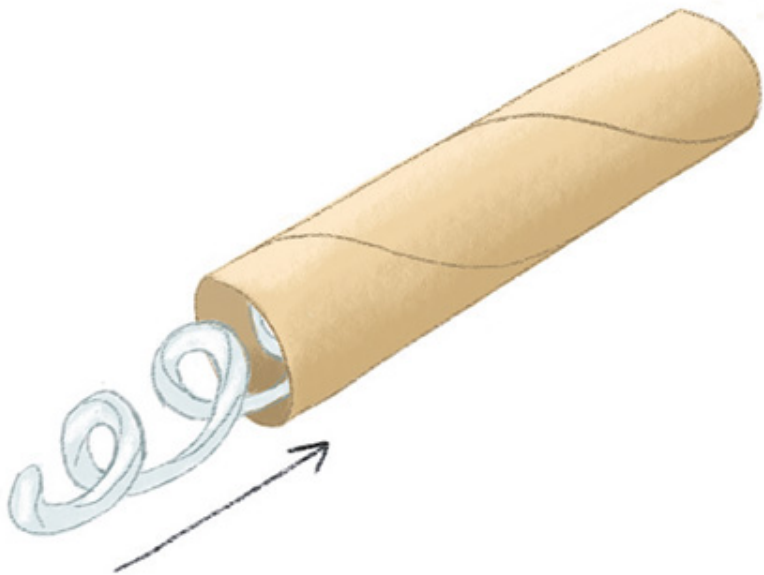
- Fabriquer des objets sonores
- Comparer des bruits

BÂTON DE PLUIE

1 Froisser le papier aluminium sur toute la longueur et l'enrouler sur lui-même pour en faire un serpentin.



2 Introduire la totalité du serpentin à l'intérieur du rouleau.



3 Fermer une des extrémités du rouleau avec un morceau de papier calque. Le fixer avec de l'adhésif toilé.

4 Verser un demi-verre de riz à l'intérieur du rouleau. Refermer la seconde extrémité du rouleau comme précédemment.

5 Pour décorer le bâton de pluie, déchirer des morceaux de papier de soie, puis les coller sur le rouleau en les faisant se chevaucher. Laisser sécher en position verticale.

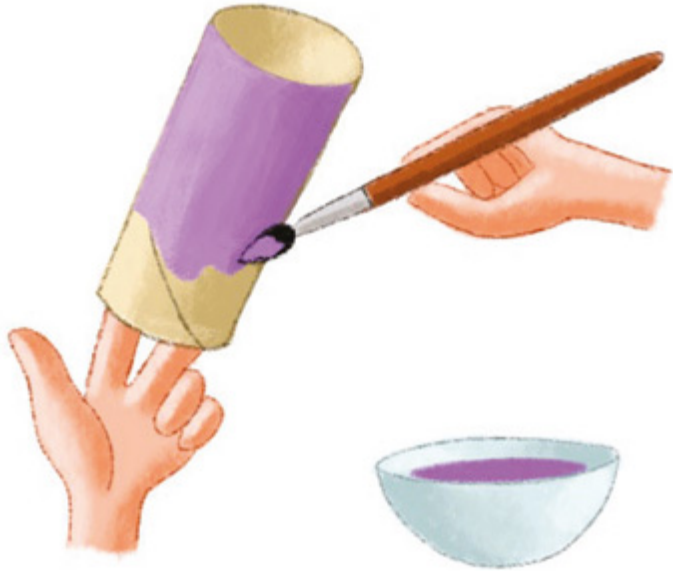
6 Retourner le rouleau pour écouter les grains de riz s'écouler… ils glissent pendant plusieurs secondes.

Matériel

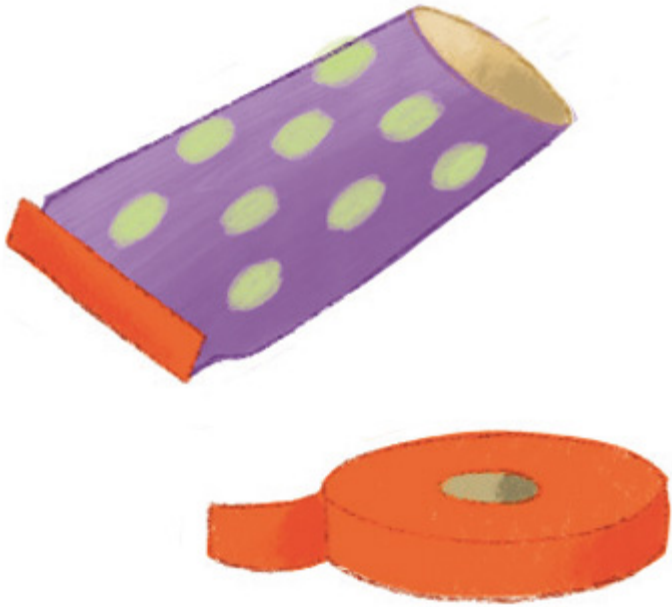
pois chiches secs • rouleau de papier toilette en carton • peinture acrylique de différentes couleurs • palette • ruban adhésif • pinceaux

MARACA

1 Peindre l'extérieur du rouleau d'une couleur unie (glisser ses doigts dedans pour pouvoir le peindre entièrement en une seule fois). Faire sécher le rouleau debout.

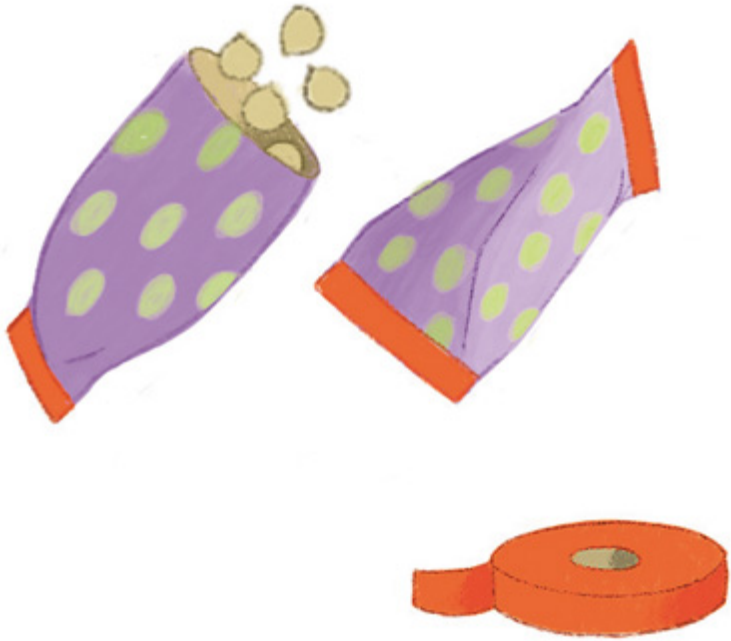


2 Ajouter des motifs. Laisser sécher. Une fois la peinture sèche, pincer une des extrémités du rouleau et la fermer en posant de l'adhésif à cheval.



Le bâton de pluie et la maraca sont des instruments à percussion traditionnels. Le son long et apaisant produit par le bâton de pluie s'oppose aux sons brefs et rythmés d'une maraca secouée.

3 Introduire une poignée de pois chiches dans le rouleau et pincer l'extrémité encore ouverte dans l'autre sens pour former un berlingot. Fermer avec de l'adhésif et secouer !



thik, tchik, tchik...

À CHAQUE MARACA SA MUSIQUE !

Fabriquer d'autres maracas en les remplissant de riz, de trombones ou de petits clous…

Flotte coule

Matériel

cuvette ou baignoire pour bébé • 2 récipients (bols ou saladiers en plastique de préférence)

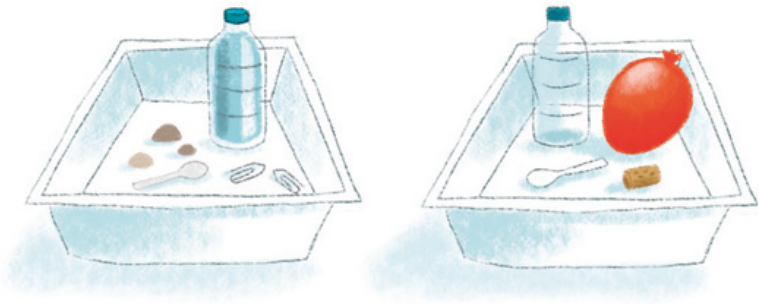
L'enfant apprend à...

- Expérimenter
- Observer la capacité de flottaison d'objets
- Tirer des conclusions

1 Manipuler les objets les uns après les autres. Sont-ils grands ou petits ? Lourds ou légers ?

2 Placer ensuite tous les objets dans la cuvette remplie d'eau. Observer ce qu'il se passe.

3 Sortir les objets de la bassine un par un et les trier dans deux récipients. Placer les objets qui coulent dans le premier, et les objets qui ne coulent pas dans l'autre.



LA FLOTTAISON EST-ELLE LIÉE À LA TAILLE DE L'OBJET ?

Inciter l'enfant à observer les objets qu'il a triés et à trouver la réponse à cette question par lui-même. Faire remarquer que les petits objets peuvent couler ou flotter, comme les gros objets.

Conclure avec l'enfant que ce n'est pas la taille qui détermine la flottaison d'un objet mais son poids et la matière qui le compose. Faire observer que la cuillère en plastique est plus légère que celle en métal.

Différents objets

cube en bois, cuillère métallique, cuillère en plastique, bouchon en liège, boule de pâte à modeler, petit caillou, trombone, petite bouteille en plastique remplie avec son bouchon, petite

bouteille en plastique vide avec son bouchon, ballon de baudruche gonflé, etc.

Ustensiles pour transvaser de l'eau

entonnoir, pipette, éponge, louche…

4 Amener ensuite l'enfant à faire des comparaisons entre des objets de taille similaire, comme les deux cuillères. La cuillère en plastique flotte tandis que celle en métal coule.

VARIANTE

Les jeux de transvasement d'eau sont toujours appréciés des enfants ! Ils leur permettent de se faire une idée par eux-mêmes des outils les plus efficaces pour remplir des contenants en tous genres (bouteilles ou pots).

Comment faire couler les objets qui flottent ?

En appuyant dessus ou en les remplissant d'eau pour qu'ils soient plus lourds. Tester avec la bouteille vide : la remplir de plus en plus en vérifiant à chaque fois si elle flotte encore ou si elle coule.

Le chapeau de sorcière

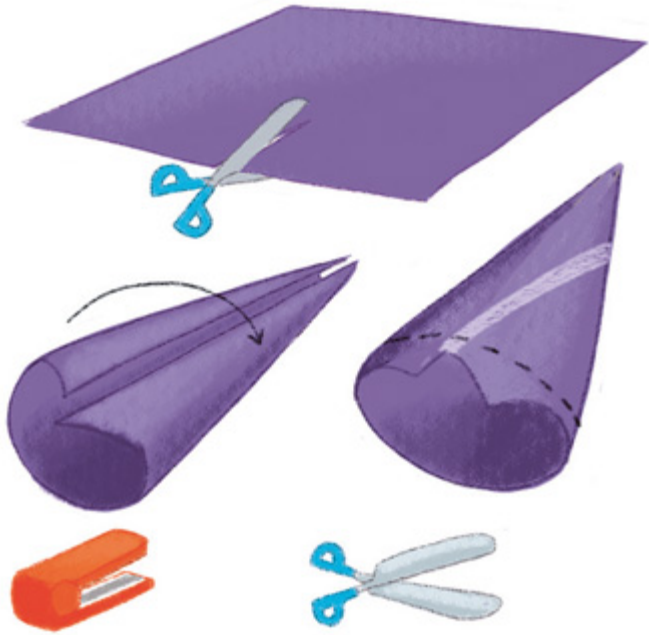
Matériel

papier violet foncé (type Canson), format raisin • crayon à papier • ciseaux • pinceau • paillettes • colle blanche en bidon • ruban adhésif • agrafeuse

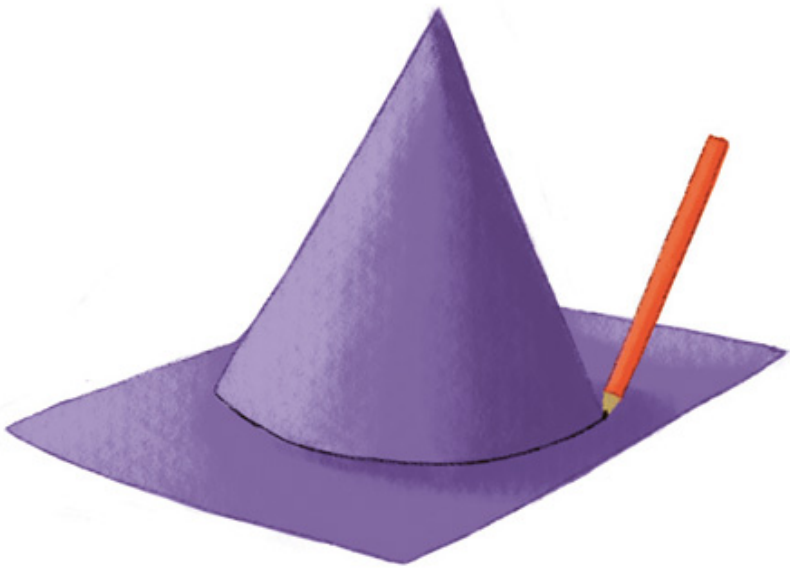
L'enfant apprend à…

- Découvrir la forme du cercle
- Aborder les notions d'intérieur et d'extérieur
- Comparer des tailles
- Fabriquer un objet en volume
- Travailler sa motricité fine
- Suivre des consignes

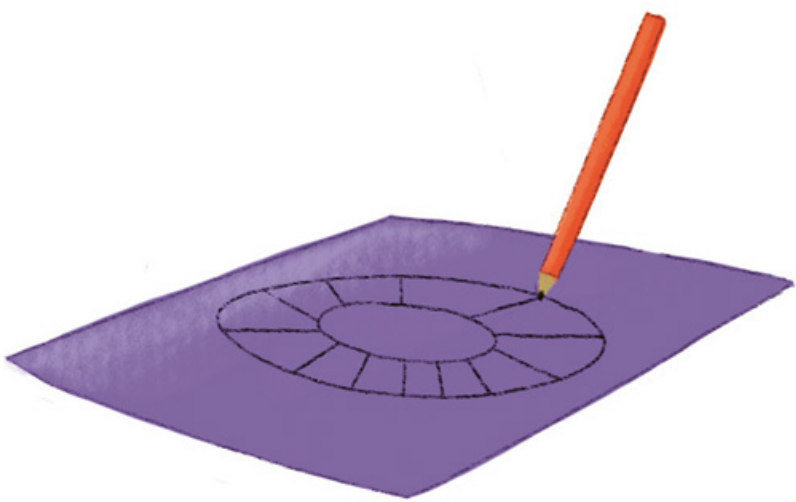
1 Découper la feuille en deux. L'enrouler pour former un cône de la taille du tour de tête de l'enfant. Maintenir par une agrafe, puis fermer le cône sur toute sa hauteur avec du ruban adhésif. Découper le bas du cône pour qu'il ait une base droite.



2 Poser le cône, en le maintenant, sur la demi-feuille restante et faire tracer son contour à l'enfant au crayon à papier. Si besoin, tourner la feuille pour faciliter le mouvement. Faire remarquer que le tracé obtenu est un cercle.

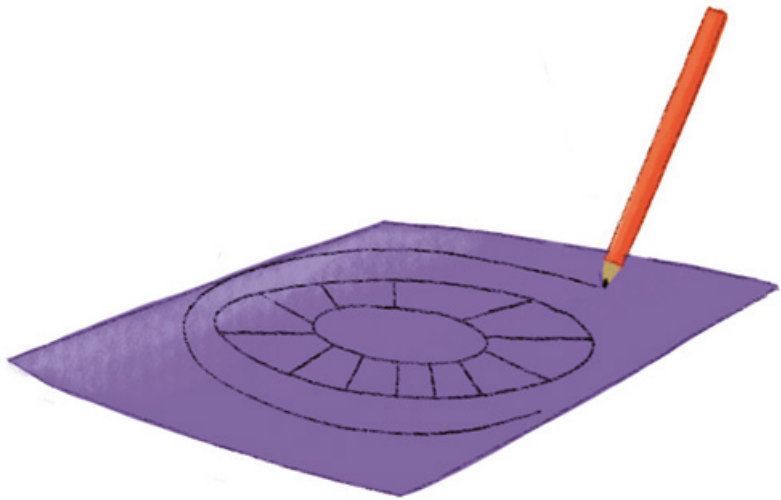


3 Au crayon à papier, tracer un cercle plus petit à main levée à l'intérieur du premier cercle, bien au centre. Dessiner des rayons comme sur le modèle.

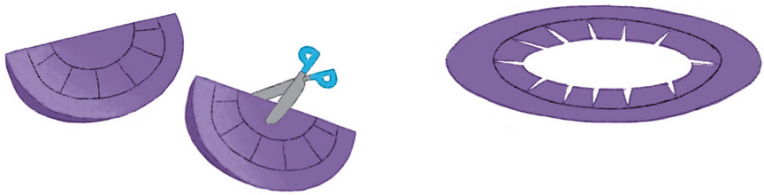


4 Pour délimiter le rebord du chapeau, tracer à main levée un

grand cercle à l'extérieur des deux premiers cercles.



5 Découper le rebord du chapeau en suivant le grand cercle extérieur. Plier sans appuyer l'ensemble en deux. Découper une petite fente au centre. Déplier. Passer les ciseaux par la fente pour découper le petit cercle intérieur. Découper les languettes en suivant les rayons. En fonction de l'aisance de l'enfant, lui proposer de découper tout ou partie des éléments.



6 Marquer le pli des languettes. Déposer de la colle sur les languettes, puis les fixer à l'intérieur du cône. Pour bien assembler les éléments, appuyer à la base du cône avec le pouce et l'index.

7 Décorer le chapeau en faisant des traces de colle à l'aide d'un pinceau puis en saupoudrant des paillettes sur ces traces. Laisser sécher, puis secouer le chapeau pour retirer le surplus de paillettes.

Prêt pour Halloween ?

Le masque de mouton

Matériel

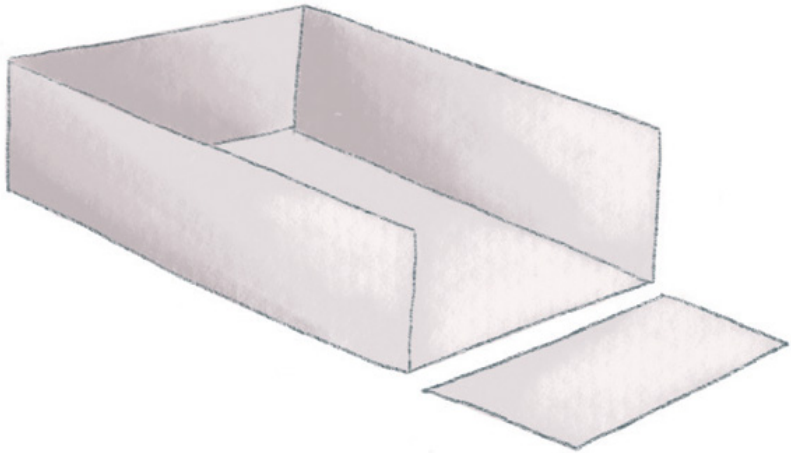
boîte à chaussures d'adulte • gros feutre noir • peinture acrylique blanche • papier de soie noir • papier épais blanc (type Cartoline), format A4 • coton hydrophile

ciseaux • colle à bois blanche en bidon • brosse ou pinceau large • soucoupe • baguette en bois • cutter (réservé à l'adulte) • ruban adhésif ou agrafeuse

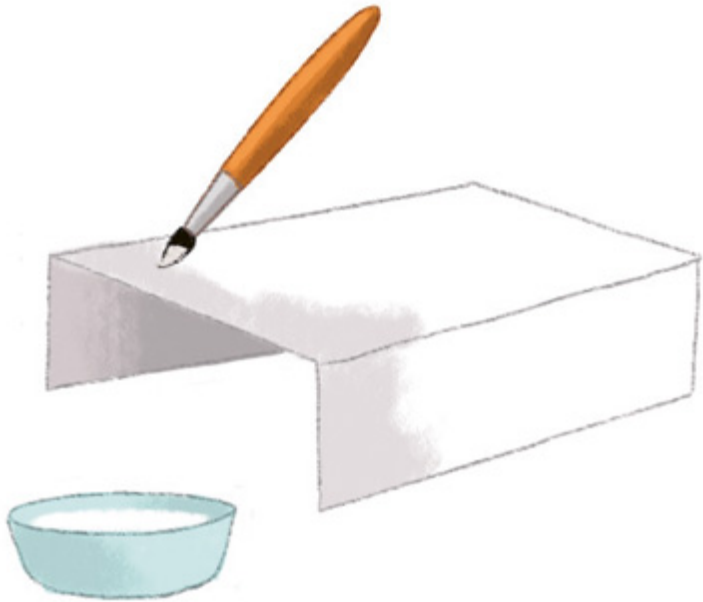
L'enfant apprend à...

- Fabriquer un objet
- Manipuler différents matériaux
- Exercer sa motricité fine

1 Retirer le couvercle de la boîte à chaussures. Découper un des petits côtés de la boîte pour pouvoir passer la tête (action réalisée par un adulte, à l'aide du cutter).



2 Peindre entièrement l'extérieur de la boîte à chaussures avec de la peinture blanche.



3 Placer la boîte sur la tête de l'enfant et repérer l'emplacement de ses yeux au feutre. La retirer et faire deux trous aux ciseaux ou au cutter (adulte). Avec un feutre noir, tracer le contour des yeux et dessiner également le museau.

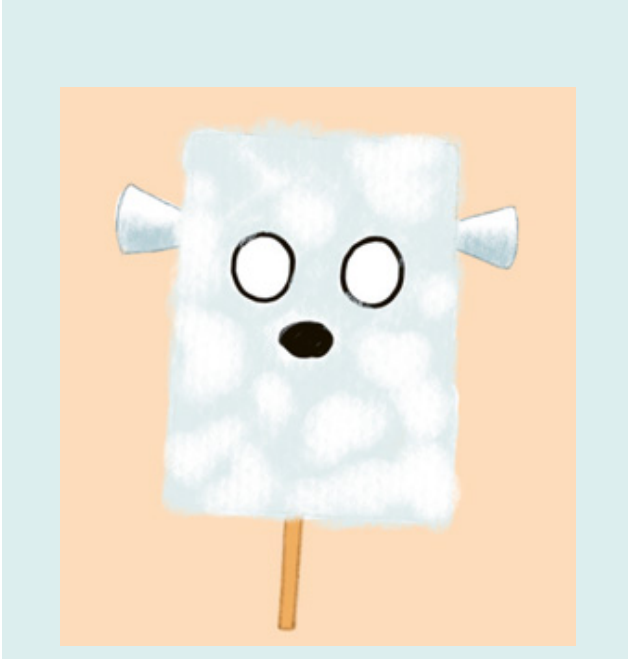
4 Découper ou déchirer de petits morceaux de papier de soie noir, les froisser et les coller à l'intérieur du museau.

5 Étaler de la colle blanche sur toute la surface extérieure de la boîte, sauf autour des yeux, puis y appliquer des morceaux de coton.

6 Coller la baguette en bois à l'intérieur de la boîte en la laissant dépasser vers le bas pour que l'enfant puisse tenir le masque. On peut renforcer le collage en ajoutant des morceaux d'adhésif.

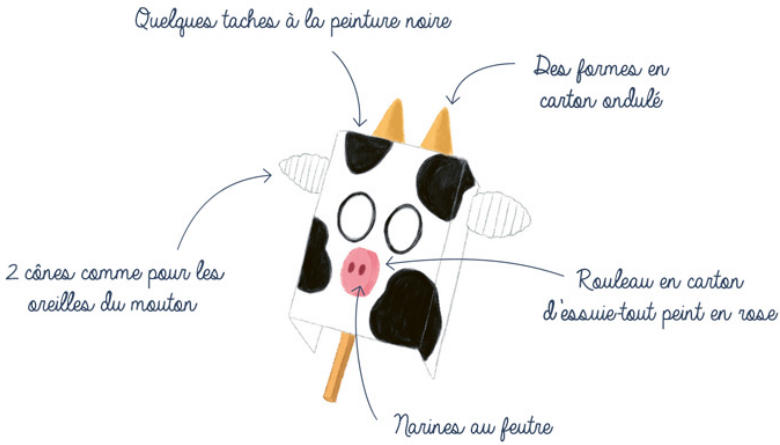
7 Pour les oreilles du mouton, rouler deux morceaux de papier sur eux-mêmes pour en faire deux cônes. Les fixer avec du ruban adhésif sur les côtés de la boîte en plaçant les pointes contre le carton.

Le masque de mouton est prêt !



VARIANTE

Sur le même principe, on peut créer un masque de vache ou avec un peu d'imagination celui d'un autre animal.


Quelques taches à la peinture noire
Des formes en carton ondulé
2 cônes comme pour les oreilles du mouton
Rouleau en carton d'essuie-tout peint en rose
Narines au feutre

Des pochettes tactiles

Matériel

7 feuilles de papier blanc épais (type Cartoline), format A4 • verre (diamètre d'environ 6 cm)

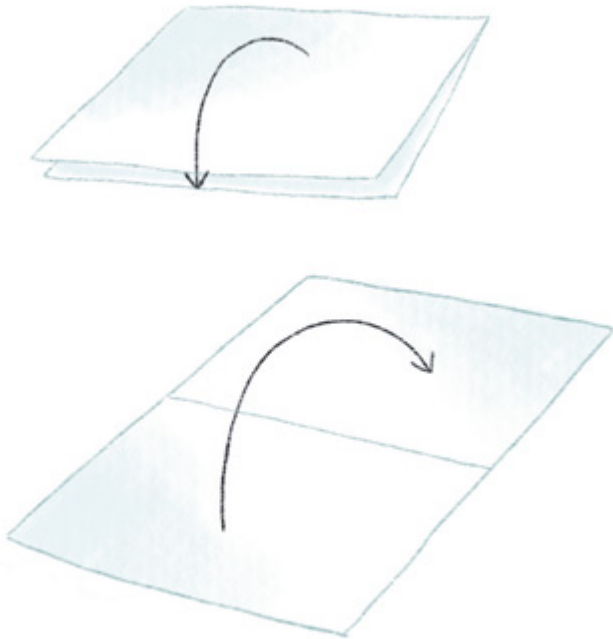
crayon à papier • ciseaux • colle blanche en bidon • ruban adhésif (transparent ou de couleur) • agrafeuse

L'enfant apprend à…

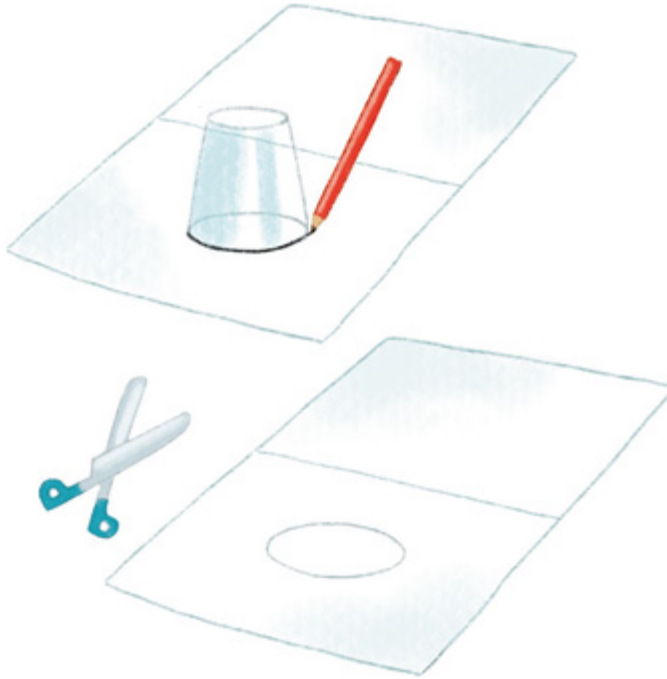
- Fabriquer un objet
- Reconnaître différents matériaux au toucher
- Associer les sens du toucher et de la vue
- Connaître les propriétés d'un objet

FABRICATION D'UNE POCHETTE

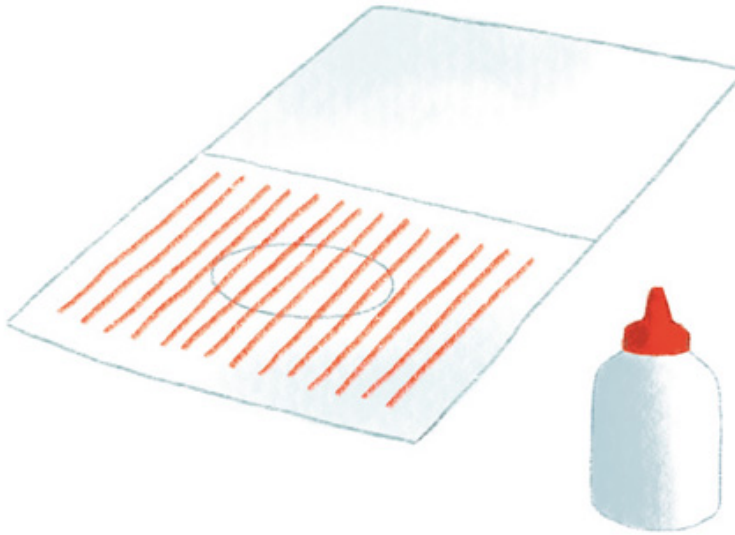
1 Plier une feuille en deux en superposant ses petits côtés. Bien faire marquer le pli à l'enfant. Déplier.



2 Poser un verre au milieu d'une des moitiés de la feuille. Faire tracer à l'enfant le contour du verre au crayon à papier. Évider l'intérieur du cercle aux ciseaux (ce découpage délicat est à réaliser par l'adulte).

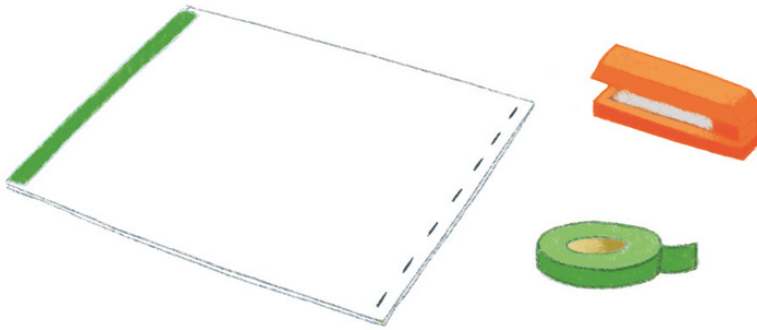


3 Coller un des matériaux sur la moitié trouée de la feuille, en laissant un espace en bas de la feuille et sur les côtés.



Pour le carton ondulé et le papier de verre, coller au préalable deux morceaux dos à dos. Pour la laine et la ficelle, coller des longueurs les unes à côté des autres. Bien laisser sécher.

4 Replier la feuille en alignant bien les bords. Agrafer les deux petits côtés, puis poser du ruban adhésif à cheval pour renforcer l'assemblage.



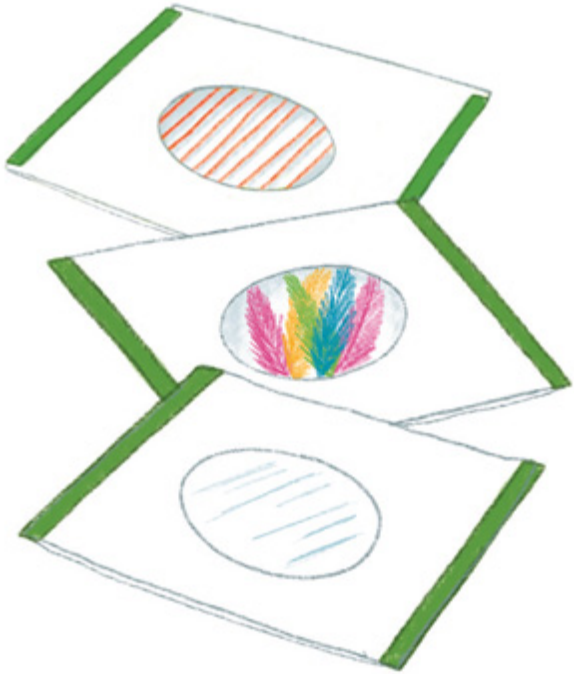
Faire sept pochettes.

Différents matériaux à reconnaître : carton ondulé, ficelle, laine, papier de verre, plastique (pochette plastique, intercalaire, feuille transparente récupérée sur un emballage…), plumes, coton hydrophile

JEU D'IDENTIFICATION

1 Faire deviner les matériaux cachés sans regarder. Pour cela, proposer à l'enfant de glisser sa main dans chacune des pochettes et de toucher le matériau pour l'identifier.

2 Vérifier visuellement que le matériau a été correctement identifié en retournant la pochette.



VARIANTE

On peut garnir d'autres pochettes avec du ruban, de la mousse, du scratch, de l'éponge à récurer…

POUR LES PLUS GRANDS

On prendra une variété de tissus : soie, velours, laine, dentelle, feutrine, toile de jute…
Même si les enfants ne connaissent pas ces tissus, ce jeu est l'occasion de les leur faire découvrir. Les inciter à décrire ce qu'ils sentent du bout de leurs doigts à l'aide d'adjectifs : « doux », « rugueux », « lisse » ou de verbes : « ça gratte. » ; « ça pique. »…

Le bonhomme

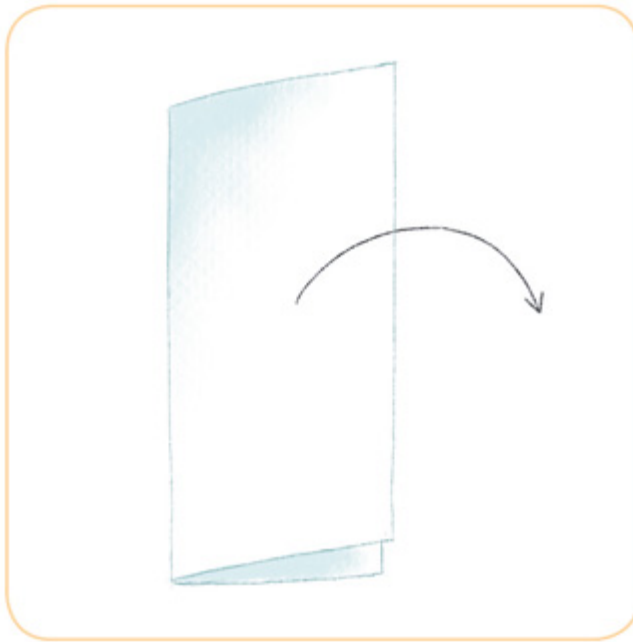
Matériel

papier machine blanc ou de couleur, format A4 • carton ou emballage cartonné (pour le support) • ciseaux • agrafeuse ou colle blanche en bidon et pinceau

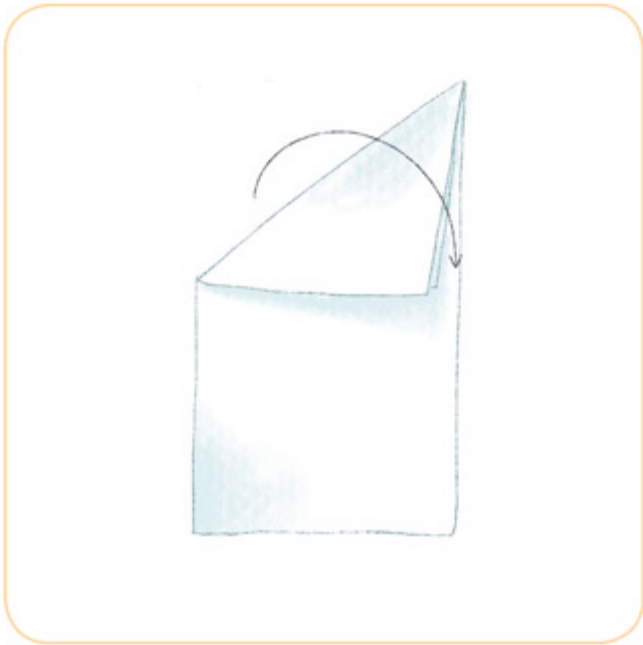
L'enfant apprend à...

- Réaliser une silhouette en papier chiffonné
- Transformer un objet plat (la feuille) en objet en volume
- Améliorer sa motricité fine
- Maîtriser des découpes
- Se familiariser avec les notions de droite et de gauche

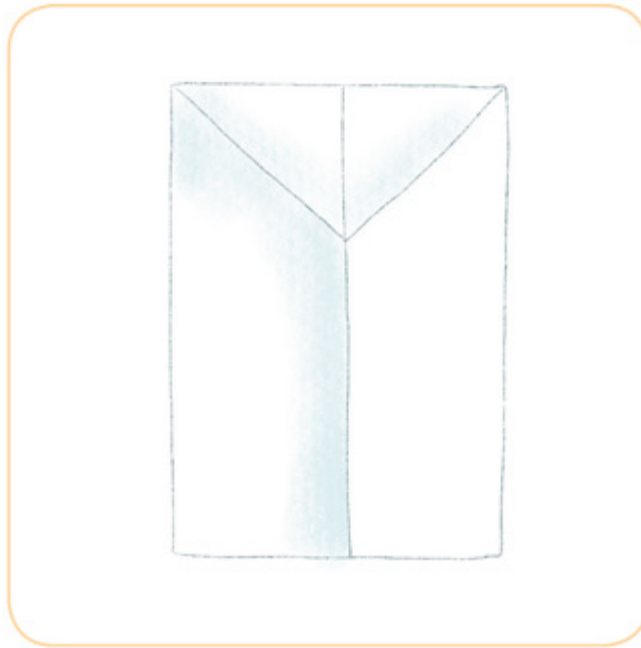
1 Plier la feuille de papier en deux dans le sens de la longueur. Marquer le pli.



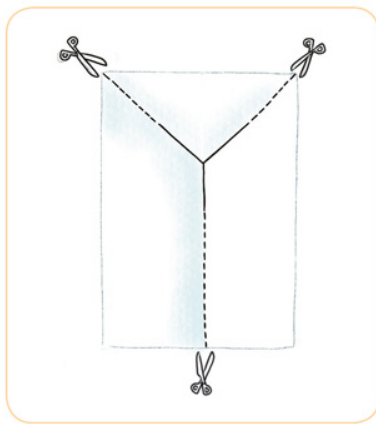
2 Plier l'angle gauche de la feuille vers le côté droit. Marquer le pli.

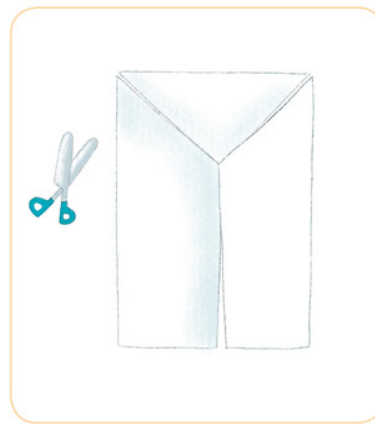


3 Déplier la feuille et observer les trois traits marqués par les plis.

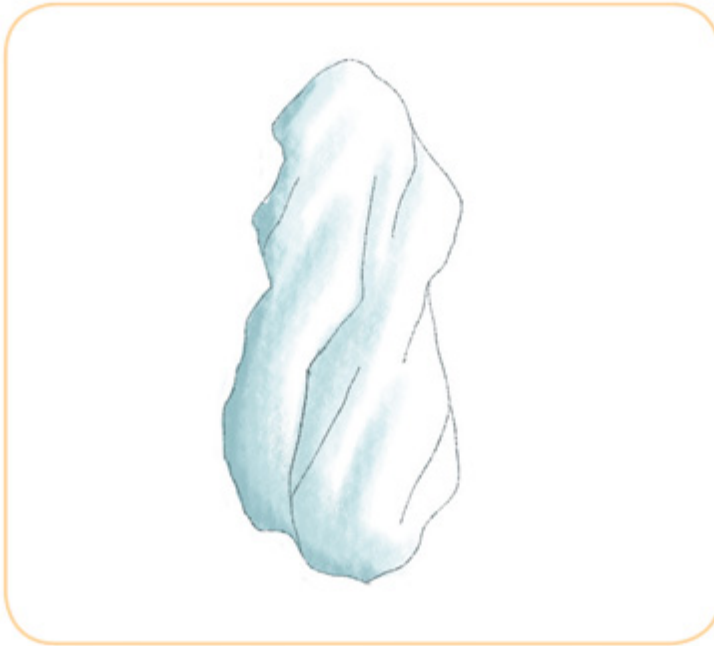


4 Découper en suivant les pliures, uniquement sur une partie comme sur le modèle. Guider l'enfant dans son geste en lui indiquant quand arrêter son découpage, si nécessaire.

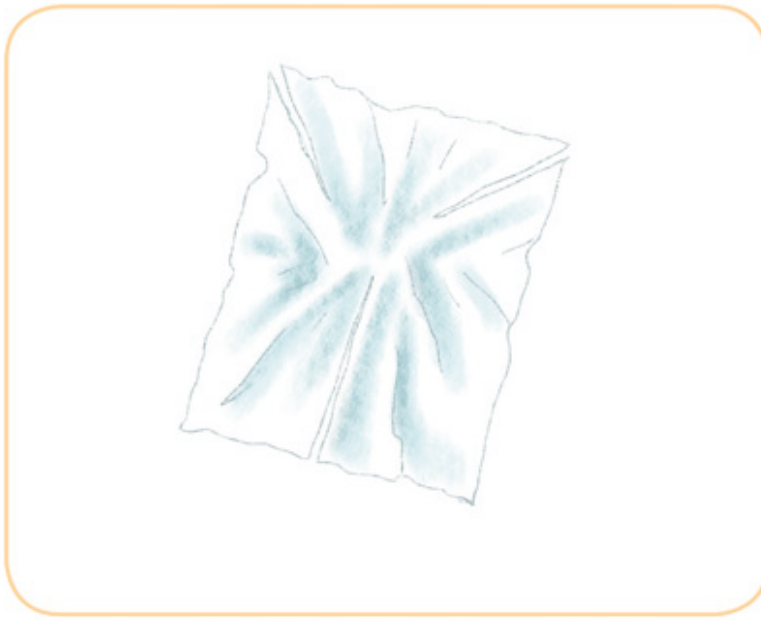




5 Froisser complètement la feuille. Expliquer à l'enfant que cela permettra de donner du volume à son bonhomme.



6 Ouvrir la feuille. Faire repérer à l'enfant les parties qui seront les bras et les jambes du bonhomme. Tortiller ces parties. Le bonhomme prend forme petit à petit !



7 Coller ou agrafer le bonhomme sur un support cartonné pour le faire tenir debout.

BONHOMME MULTICOLORE

Avant de commencer la fabrication du bonhomme, peindre les deux côtés de la feuille A4 de toutes les couleurs ou bien utiliser de gros feutres pour la colorier.

Attendre que le premier côté soit sec pour peindre ou colorier le second.

Variante

gros feutres de couleur ou peinture gouache de différentes couleurs • pinceau

Ce bonhomme en papier est une création amusante qui nécessite peu de matériel.

Plantation de haricots

Matériel

4 graines de haricot • terreau • grande bouteille en plastique (1,5 litres) • feuille d'essuie-tout • ciseaux

L'enfant apprend à…

- Installer un dispositif expérimental
- Observer les principales étapes du développement d'un végétal
- Connaître les besoins d'une plante et en prendre soin

1 Retirer le bouchon de la bouteille, puis la découper en deux parties. Cette étape est réalisée par un adulte.

2 Verser de l’eau dans le fond de la bouteille.

3 Retourner le haut de la bouteille et l'emboîter dans la partie basse, comme sur le dessin. Faire glisser une feuille d'essuie-tout entortillée dans le goulot, afin que celle-ci trempe dans l'eau.

4 Remplir le haut de la bouteille de terreau.

5 Planter les graines de haricot en les recouvrant de terreau (environ 4 cm).

6 Placer la plantation dans une zone bénéficiant de lumière naturelle et en intérieur pendant l'hiver. Attendre et observer ! Remettre de l'eau dans le fond de la bouteille lorsque l'essuie-tout ne trempe plus dedans.

Voici ce que l'enfant pourra observer :

• Les graines germent : elles s'ouvrent et laissent apparaître une plantule, un « bébé » plante qui tire encore sa nourriture de la graine germée (la germination est rapide avec les haricots, environ 3 jours)

• Les plantules grandissent.

• Des racines poussent : les plantules deviennent des plantes, qui tirent leur nourriture du terreau.

• De jour en jour les tiges s'élèvent, les feuilles s'agrandissent et les

racines s’allongent.

Le napperon en papier

Matériel

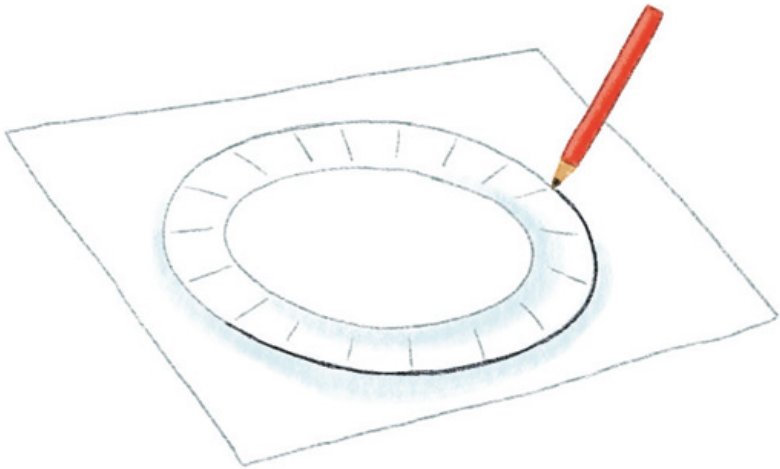
assiette plate • papier machine blanc, format A3 • crayon à papier • feutres fins (facultatif) • ciseaux

L'enfant apprend à…

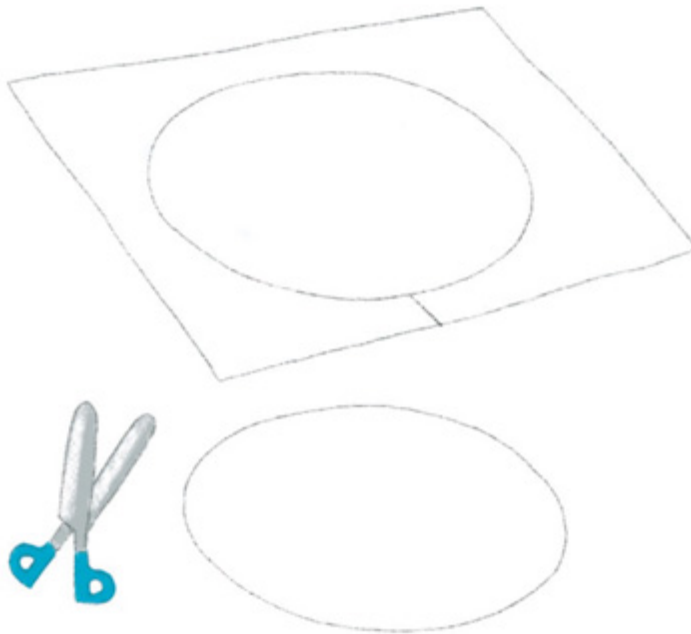
- Découper
- Découvrir les formes du cercle, du demi-cercle et du quart de cercle
- Travailler la motricité fine

À chaque étape de pliage, indiquer à l'enfant la forme obtenue.

1 Placer l'assiette au centre d'une feuille. La tenir et demander à l'enfant d'en tracer le contour avec un crayon à papier.

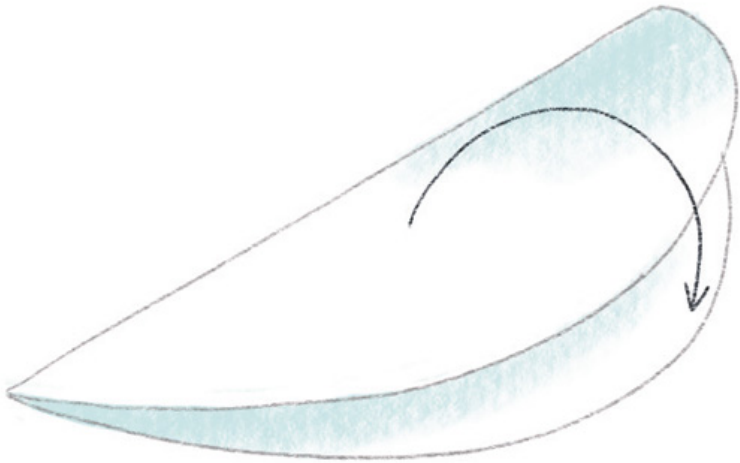


2 Découper le cercle.

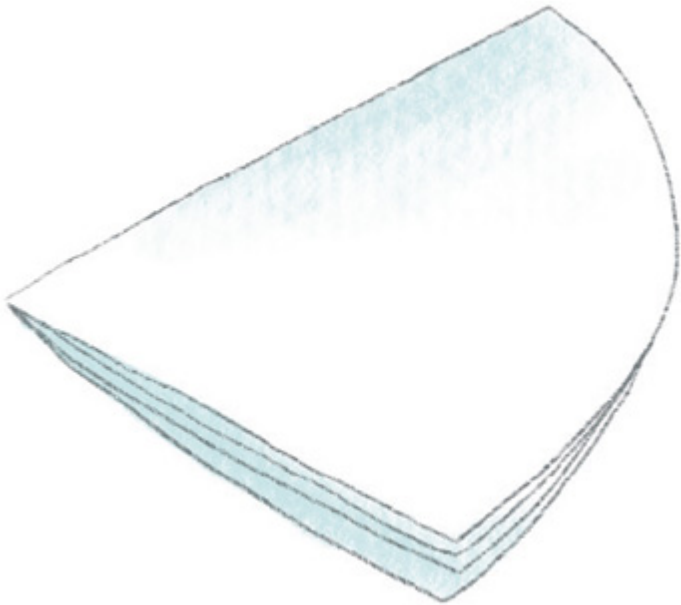


3 Plier le cercle en deux. Veiller toujours à bien faire marquer chaque pli à l'enfant et à ce que les bords soient correctement

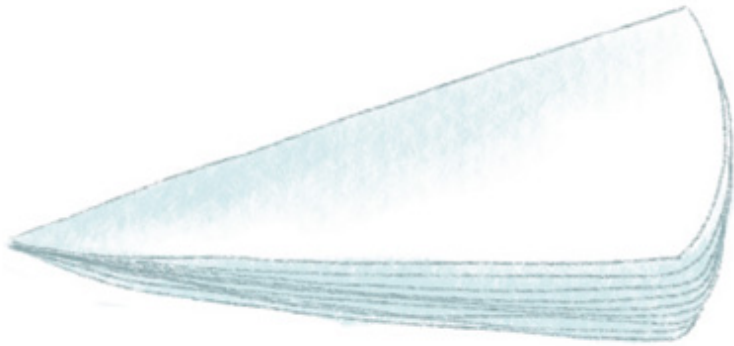
superposés.



4 Plier le demi-cercle obtenu en deux.

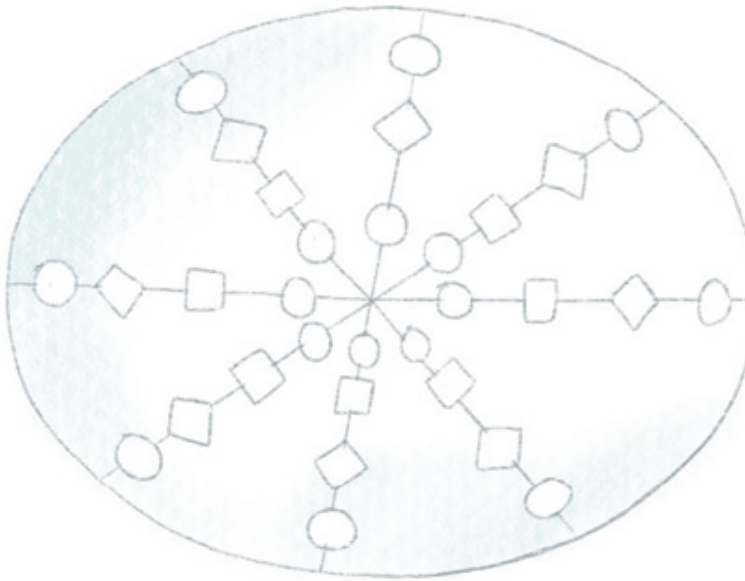


5 Plier le quart de cercle obtenu en deux.



6 Découper de petits morceaux de papier en forme de triangles, de courbes ou de carrés, sur les deux grands côtés du pliage. Un adulte pourra apporter son aide si le découpage est trop difficile pour l'enfant.

7 Déplier soigneusement pour obtenir un napperon !



LE PLUS

Décorer le napperon aux feutres fins en suivant le contour des découpes obtenues.

La spirale en papier

Matériel

feuilles de papier épais blanc (type Canson), format A4 • crayon à papier • feutre noir • crayons ou feutres de couleur • ficelle • ciseaux • aiguille à laine

L'enfant apprend à…

- Copier un tracé
- Découper sur un trait pour produire une spirale
- Faire le lien entre un tracé et la longueur d'une spirale

1 Sur une feuille de papier, tracer au crayon à papier une spirale semblable au modèle, en laissant 1,5 centimètre entre chaque ligne (étape réalisée par un adulte).

2 Laisser l'enfant décorer à sa guise la spirale : motifs, dessins, spirale entièrement ou partiellement colorée, etc.

3 Découper la spirale. Commencer par l'extérieur. Si besoin, l'adulte commence à découper et l'enfant termine.

4 Faire un trou au centre de la spirale et y passer une longueur de ficelle. Faire un nœud sous la spirale pour la bloquer et former une boucle à l'autre extrémité de la ficelle pour suspendre la spirale.

On peut rapprocher les lignes à l'étape 1 pour créer des spirales plus fines et plus longues.

Un bateau en papier

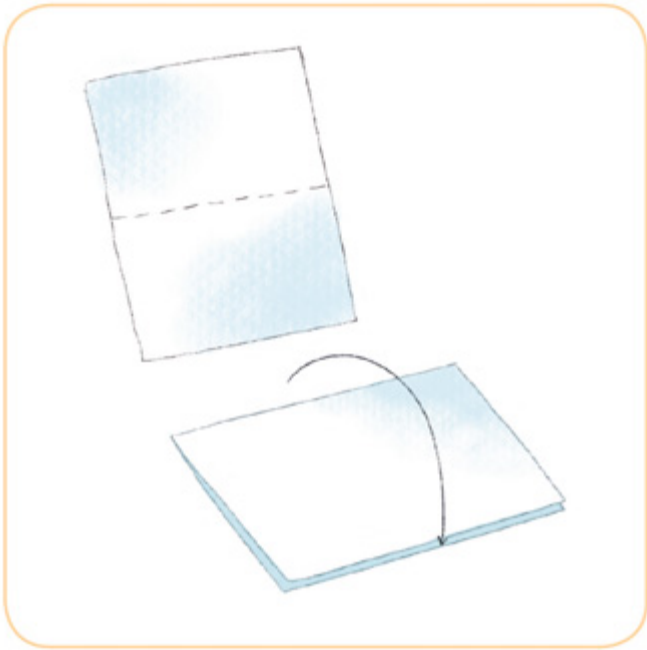
Matériel

papier machine, format A4 • ciseaux • feutres ou crayons de couleur (facultatif)

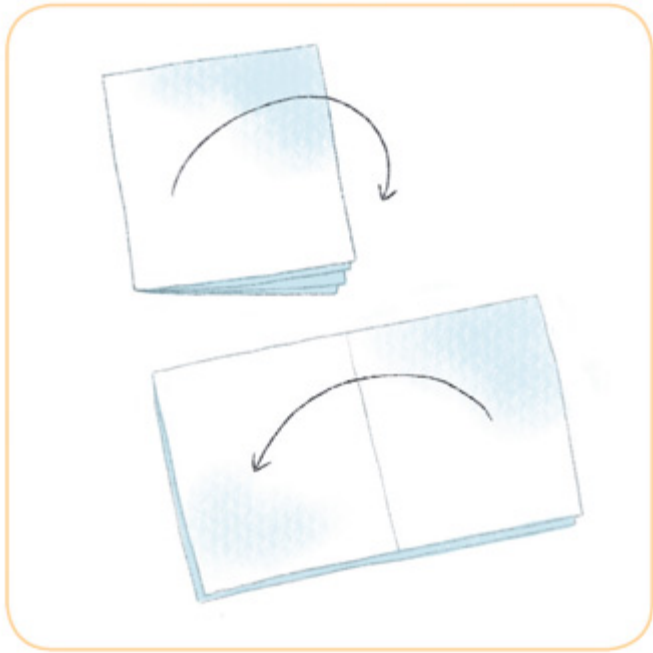
L'enfant apprend à…

- Fabriquer un objet par pliage
- Plier avec précision
- Suivre des consignes étape par étape

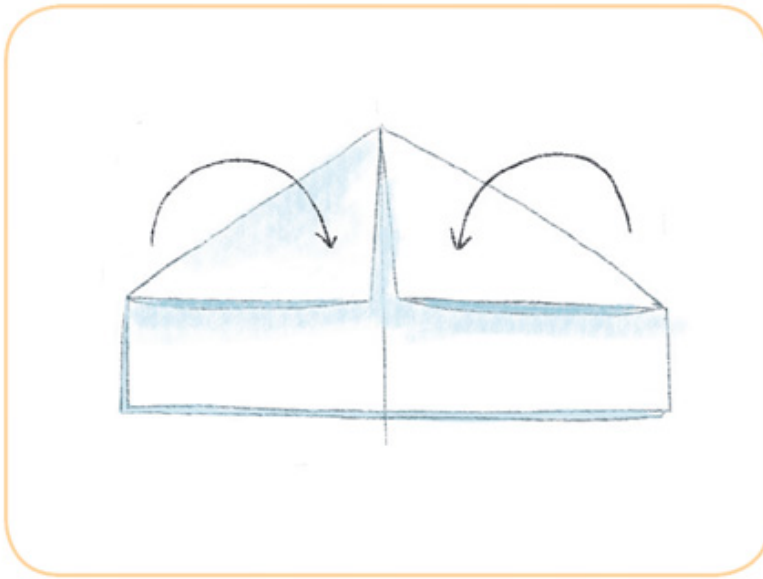
1 Plier la feuille en deux dans le sens de la largeur. Veiller toujours à bien faire marquer chaque pli à l'enfant et à ce que les bords soient correctement superposés.



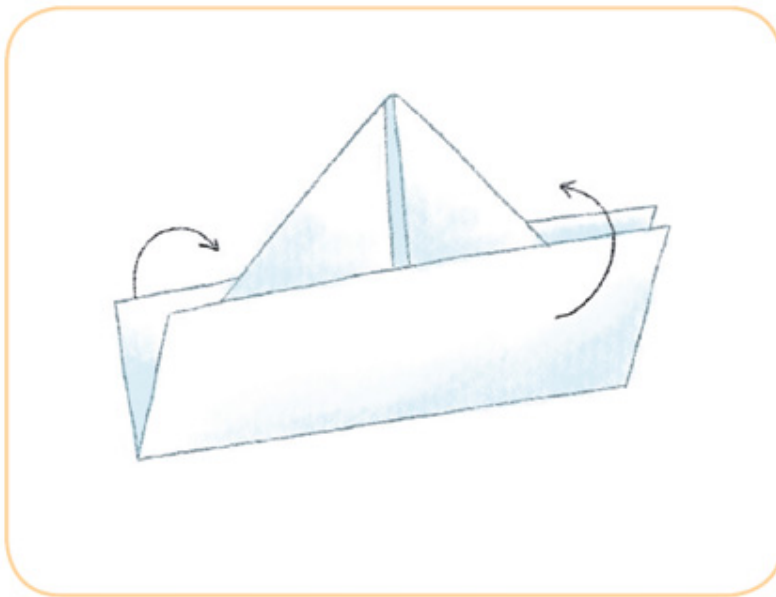
2 Plier la feuille en deux vers la droite et déplier pour marquer une ligne verticale.



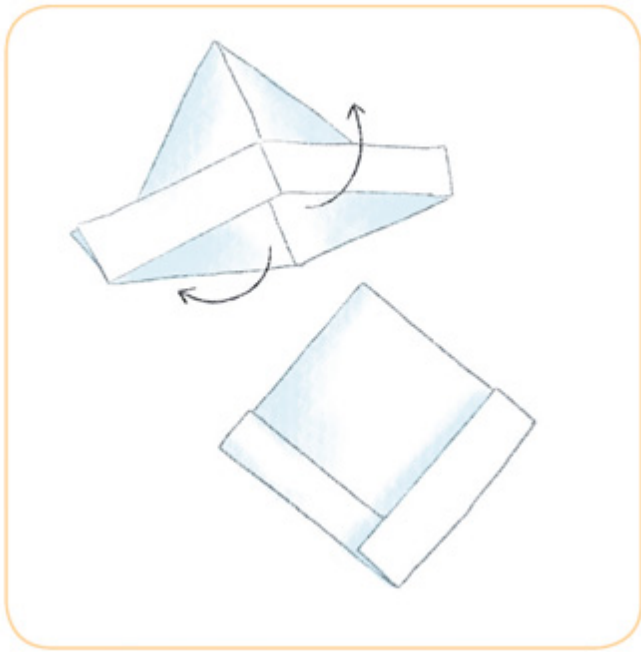
3 Rabattre les deux coins du haut vers le centre.



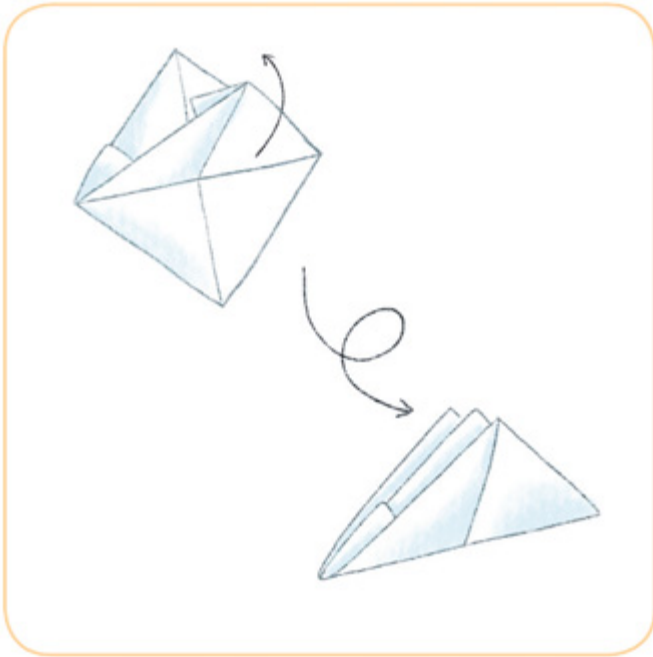
4 Plier chaque partie basse vers le haut de chaque côté.



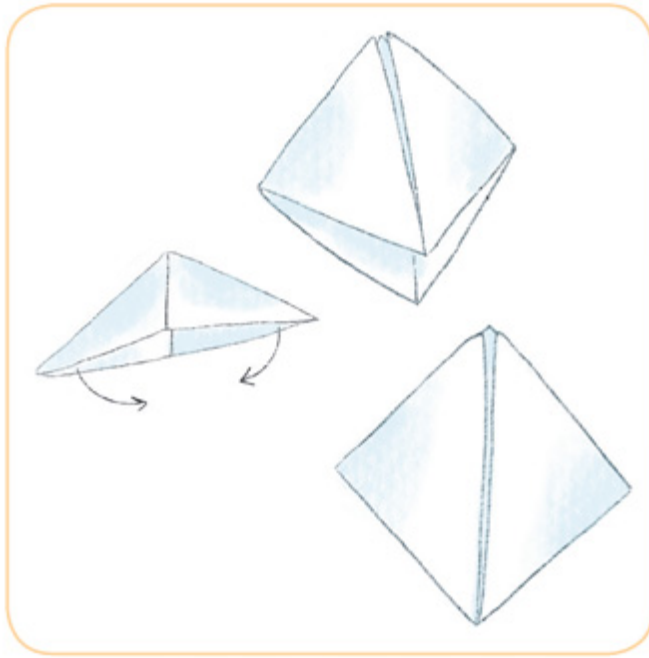
5 Ouvrir le pliage et l'écraser en marquant les plis.



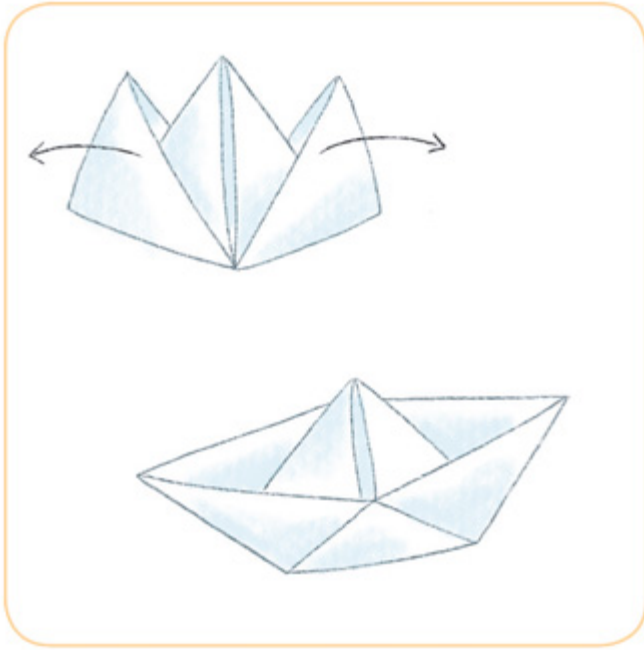
6 Remonter la pointe vers le haut. Retourner le pliage et remonter l'autre pointe vers le haut.



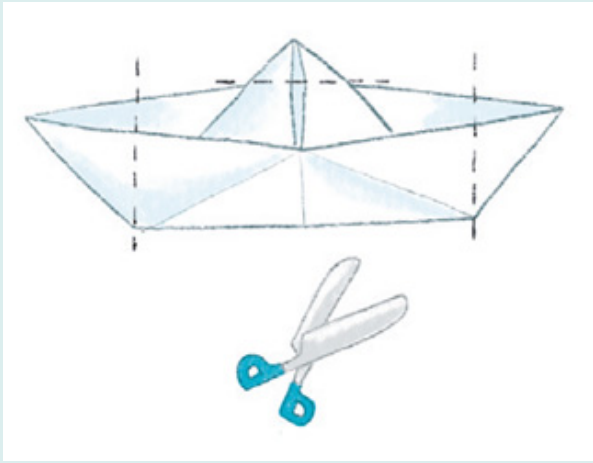
7 Ouvrir le triangle et le plier comme sur le dessin.



8 Pincer chaque côté pour ouvrir le pliage et obtenir un bateau !

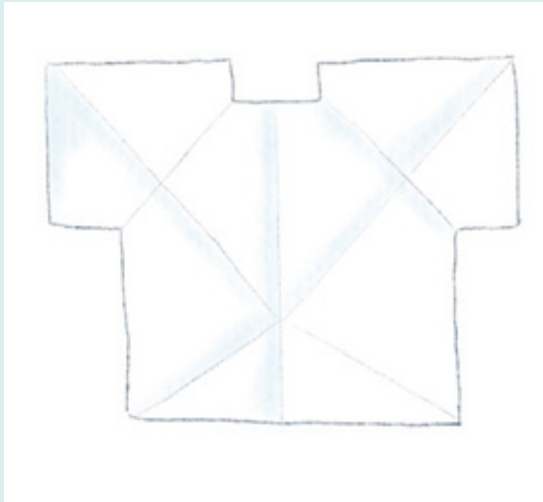


UN PLIAGE PLEIN DE SURPRISES !

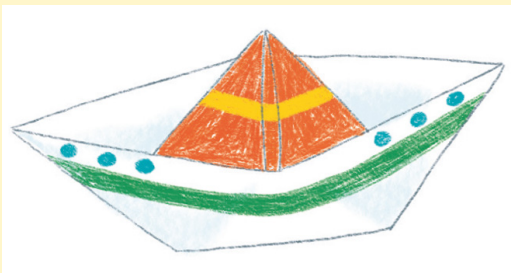


Pour aider l'enfant à réaliser son pliage, l'adulte plie son propre bateau en même temps. Celui-ci peut ensuite servir de

point de départ à une histoire amusante.



Tout en découpant le bateau comme sur le dessin, raconter l'histoire d'un naufrage et faire deviner ce qui va rester de cette mésaventure...
Il ne reste plus qu'a déplier le bateau découpé pour obtenir la chemise du marin !



Les bateaux en papier se prêtent à toutes les décorations.

Dans la même collection

Fleurus

www.fleuruseditions.com

Page de copyright

Auteur : Marie-Françoise Mornet

Illustrations : Christophe Boncens

Direction : Guillaume Arnaud et Guillaume Pô

Direction éditoriale : Emmanuelle Braine Bonnaire

Édition : Christine Hooghe, assistée de Déborah Bayon et Claire Maillochon

Direction artistique : Élisabeth Hébert, Johanna Fritz

Réalisation numérique : Karen Pasquier

ISBN papier : 9782215156802

ISBN numérique : 9782215171171

Dépôt légal : août 2018

© Fleurus Éditions, août 2018

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation strictement réservés pour tous pays.

Fleurus

www.fleuruseditions.com